最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！

VOL.10

掌机迷

POCKET GAMER

GBA取悦计划

情人节的逆袭



口袋妖怪磁贴第二弹
口袋妖怪图鉴双面海报

强档攻略
逆转裁判3
恐怖惊魂夜
口袋妖怪 火红/叶绿

专业分析
天外魔境与日本文化

情人节 悠着点

【木头】



这几天挺忙，《标准掌机典藏2003》总算赶在本期前制作完成，想来大家看到本期杂志的时候应该也可以在书摊上看到那个充满诱惑力的包装了吧？同时赶三本书也算是打破了木头的工作记录，幸好有雪人君，不然在这里敲打文字的一定不会是我。

虽然我知道，我们的读者很多都还是单身。但还是决定制作这样一期以“情人节”为主题的特辑，甚至在封面上我们也是格外突出情人味道，希望不会太刺激……

这次的“GF取悦计划”由雪人君与《电软》编辑飞月MM（编辑部上下都围着她转……）联手炮制，从男女玩家两性出发，集中研究出一批值得广大男性同胞向女朋友大献殷勤之用的“MM游戏”。虽然我们的想法难免老套，但却实实在在，尤其对颇讨MM欢心的掌机游戏来说，这样的特辑更是难能可贵。

还有不得不提的就是另一专题《奋斗在一线的战士们》，这篇专题筹划起来挺难，要说服各位掌机同人真面貌示众还是颇费了木头一番口舌，因此功劳苦劳是两面都占了。如果您觉得还不满意……看来就只有我真人活动活动了……

拿到本书的读者一定会发现本期的变化，今后本刊将会以更加多样的形式送到你的手中。

掌机迷 POCKET GAMER

CONTENTS

GF取悦计划

P2 情人节的逆袭

P168 奋斗在一线的战士们



游戏通

- 16 怪物召唤士
- 18 海贼野球
- 19 加油！躲避球选手
- 20 星之卡比 镜之大迷宫

研究所

- 22 恶魔城 晓月圆舞曲
- 24 恶魔城 白夜协奏曲
- 28 网球王子2003
- 36 托尼霍克 地下竞技

特别策划 44 天外魔境与日本文化

POCKET梦攻房·超爽攻略

- 54 口袋妖怪 火红／叶绿
- 70 马克斯·佩恩
- 80 恐怖惊魂夜
- 98 逆转裁判 3
- 114 合金怪兽2 水猛龙／火凤凰
- 122 龙战士 火焰气息

全新栏目 140 GAME BOY 不灭的传说

出版

人民交通出版社

ISBN 7-114-04552-2

地址：（100013）北京和平里东街10号

电话：（010）64294878 64299027

制作

北京次世代科技发展有限公司 制作

邮购地址：北京安外邮局75号信箱 发行部

邮编：100011

电话：（010）64472177 64472919

POCKET兵工厂

GBASP电池DIY的设想	126
GBA电影卡购买和使用	112
GBA数码相机评测	116
市场行情	132
模拟汉化站	136

精彩栏目非看不可

目录	1
游戏月批	14
口袋百问 vol.5	148
掌机游戏封神榜	156
POCKET专业户	160
问答无双	162
杂谈——F ZERO 猎鹰传说	180
杂谈——鬼太郎 危机一发	181
杂谈——洛克人ZERO	182
杂谈——SONIC BATTLE	183
杂谈——我·GB·掌机迷	184
杂谈——口袋 火红／叶绿	186
本月最新销量排行榜	156
日本游戏发售表	157
POCKET情报站	158
任天堂的反击	159

合作网站

任迷俱乐部
www.ninclub.com

掌机之王
www.GBGBA.com

口袋妖怪网
www.pmgba.com

中国掌机地带
www.chinagba.com

混沌星辰
www.loveu.cn/hdxc

GBA BASE
www.4757.com

封面作者：饿龙


情人节的逆袭
GT取悦计划

春节刚过，情人节又不知不觉地出现在俺的面前。究竟怎样才能追到心仪的MM呢？作为光棍的雪人为此苦恼不已！想来想去，还是决定用游戏来打动俺的那个她。可是，究竟女生会喜欢那些游戏呢？这可又把雪人给难住了！于是，俺只好向编辑部里最PP的编辑MM求教。不听不知道，原来这里面还真是大有学问，为了造福广大想在情人节通过掌机游戏来讨好GF的男性读者们，雪人就请她给大家讲讲吧！

呵呵，我就是编辑部里最PP的那个MM啦！情人节就快到了，看到编辑部里的光棍们整天唉声叹气无精打采，好心的我不由得心生怜悯。再加上雪人同志的请求和美食攻击，于是就接下了这个艰巨的任务。我事先声明，想靠游戏来傍个漂亮MM并不是一件容易的事，不成功的话可别来找我，一切后果自负！

其实，我这篇文章主要是为广大的女性同胞而写的。看看周围，玩游戏的女性寥寥可数，想起来真是悲哀啊！所以我衷心希望这篇文章能够吸引更多的女性玩家，一起加入到这个庞大的游戏阵营中来！不要让男孩子们独霸这块沃土！顺便也可以避免某些男孩想用游戏来诱惑MM的不良企图！（雪人："原来这才是你的目的！大餐没了！"）

其实就我本人而言，认为女性向游戏这个名词本身含有一定贬低的意味。什么叫女性向游戏？女孩就一定要玩女性游戏不可吗？玩女性游戏的就一定是女孩吗？（这个……据我所知真的有不少男孩喜欢偷偷摸摸躲在屋里玩《心跳回忆Girl's Side》之类的游戏。当然，如果他走出房间的话是打死也不会承认的）但是，如果你仔细想想这种贬低的感觉究竟从何而来，就会发现这并不是因为游戏品质的问题，而是厂商的定位和男性玩家多年来的偏见所造成的。

想想看，男孩和女孩天性本就不一样，所以喜欢的游戏类型不太相同也没有什么可奇怪的。就算女孩子对某几款格斗游戏不如男性玩家来的擅长，这也不能代表她就不会玩格斗游戏。同理，就算有那么几款Girl's Game毫无可取之处，也不能把所有的Girl's Game全都一杆子打死啊。那么Girl's Game就真的毫无可取之处吗？绝对不是！我不是站在女性的立场，而是站在一个玩家的立场上说这句话的。

很多女孩接触游戏都是从Girl's Game开始的，没有Girl's Game也就没有今天这么多的女性玩家；没有了Girl's Game，游戏界说不定将会变成只见绿叶不见花的局面。首当其冲最不愿意发生这种事的人，恐怕就是那些男性玩家了吧。看你们到时候上哪去找游戏MM！又靠什么来傍MM！

坦白的说，Girl's Game中的确有一些比较弱智，这是不可否认的。更有不少女性玩家鼓吹"BL万岁"，一味追求养成和S·AVG类型的游戏。（对此我不发表任何意见……）虽然就我个人而言，更喜欢像《火焰纹章》、《恶魔城》或《马里奥》之类的游戏，但Girl's Game中也不乏一些出色的大作，比如《星之卡比》和《元气史莱姆》的反响就相当不错。如今的Girl's Game已经成了游戏市场中必不可少的一个部分，而GBA上的Girl's Game更是数不胜数。



近年来游戏市场正在逐步趋于饱和，要想继续招揽更多的用户，除了拓展年龄层以外最好的办法就是开辟女性市场。可以说，广大未被开发出来的女性玩家是将来最富有潜力的市场，那么Girl's Game自然也是必不可少的啦！

那么Girl's Game又是什么样子的呢？让我们摒弃偏见，摘掉有色眼镜，抛开"不良企图"，公正的来评审一下GBA上的"女性向游戏"吧。

卡比vs斯塔菲

谁才是传说中的星星王子？



一个是圆咕隆咚的粉红色面团，一个是活泼可爱的星星王子。光是这两个小家伙的形象就足以让所有的女孩大叫着"卡瓦伊～"，然后一下子扑上去了。《传说的斯塔菲》和《星之卡比》同为老牌厂商任天堂面向女性和低年龄层玩家推出的动作游戏。这两款游戏最大的特色就是清新可爱。虽然是动作游戏，但操作简单容易上手，而且游戏中还加入了很多的迷你游戏，即使是男性玩家也会被其所吸引。



从技巧上来说，斯塔菲要相对容易一些，而且每个关卡和动作都会有相关的提示解说，玩家完全不必担心。该作在动作表现上非常出色，斯塔菲在大海中游动的姿势轻盈不失细腻，并利用丰富的肢体语言将斯塔菲的各种心情展现得淋漓尽致。二代的斯塔菲的冒险舞台比起一代来要增加了不少，大海、陆地、高山处处都留下了这个小星星的足迹。另外，道具收集系统也给原本简单的游戏增加了不少的难度和趣味性。特别是二周目收集道具的时候，玩家才能真正领悟到这款游戏的动作魅力所在。各种高难度的巧合和苛刻的关卡设置，没有一定的水平和毅力根本是无法打过去的。

而卡比的最大特色就是吸收敌人的能力，然后化为己用的"拷贝"设定。这个新奇的设定不仅赋予了卡比与众不同的独特魅力，也吸引了大批好奇的玩家一试身手。玩家必须要利用敌人的能力解开各种谜题，所以虽然该作通关不成问题，但还是需要动一番脑筋的。这个胖乎乎的小家伙，凭借着百变的造型、类似蜡笔画的质感和滑稽搞笑的动作成为了日本大受欢迎的周边产品。《星之卡比·梦之泉DX》更成为了2002年度除了口袋妖怪以外，GBA上最畅销的游戏。对该系列的长期死忠来说，《DX》玩起来可能和FC版相差无几缺乏新意，但如果你只是一个初次接触《卡比》的新玩家，那么这款游戏就足以吸引你动动手指了。而且即将发售的《星之卡比 镜之大迷宫》中还将给卡比加入新的能力，真是令人期待万分啊！

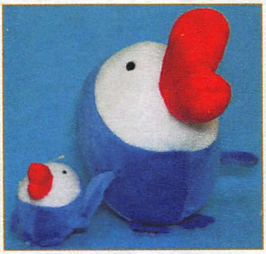
这两款游戏从角色设定、隐藏要素、动作表现上来说，几乎是难分伯仲。但是从创意和画质、音效来说，似乎还是卡比略胜一筹。在你心中，这两颗星星到底谁才能够占据王子的宝座呢。



代表作品

《传说的斯塔菲》
《传说的斯塔菲2》
《星之卡比·梦之泉DX》
《星之卡比 镜之大迷宫》（待发）

本节特别推荐：《八佑卫门》——想知道嘴唇的滋味吗？嘴唇攻击、嘴唇粘贴、嘴唇回旋标等等，这就是日本关西电视台的当家小生神奇蛋形生物八佑卫门的绝招！该作的主角造型奇特，攻击招式幽默滑稽，难道你不想尝尝八佑卫门的嘴唇的滋味吗？



你有什么独门绝招？你有什么特色玩法？你发现了什么游戏BUG？快把它寄至北京安外邮局75号信箱（邮编：100011）秘技侦探团/雪人处吧！

哆啦A梦 vs 凯蒂

不会抓老鼠的猫也是好猫

如果说会抓老鼠的猫才是好猫，那这2只猫肯定是猫族之耻。不过比起前面的两个小东西，这2只猫的名气可要大得多了！



凯蒂猫本姓怀特，1974年11月1日出生于英国伦敦郊外，最好的朋友是自己的双胞胎妹妹咪咪，还有一个青梅竹马的男朋友叫做丹尼尔。她喜欢收集各式各样的蝴蝶结和糖果，长大以后想成为伟大的诗人和钢琴家。这就是凯蒂，一阵在全世界刮了30年的粉红色旋风。

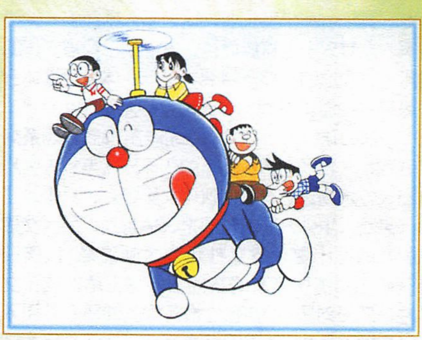


凯蒂的第一任设计师是清水侑子小姐。刚登场时的她脸是椭圆形的，耳朵比较尖，胡子也要长一点。后来又经过米洼节子小姐和山口裕子小姐的设计，凯蒂才成为了今天这个样子。

《Sanrio Puroland All Characters》（三丽鸥彩虹乐园全明星）这个游戏的名字来源于坐落在日本多摩市的三丽鸥彩虹乐园，一一个以凯蒂猫为主题的全天候室内主题乐园。这款TAB类型的游戏难度虽然不高，不过最大的卖点就是可以见到包括凯蒂在内众多三丽欧公司旗下的角色。玩家在投色子前进的过程中只要正确回答他们提出的问题、在迷你游戏中胜利就可以获得点数和卡片，并发展出一段温馨轻松的小故事。看到小老鼠裘依、小兔子凯西、小熊泰迪、包括羊邮差等形形色色的人物一个个出现在自己面前，哪个女孩能够移开目光呢？该作充满童趣，风格清新可爱，而且还可以多人连线游戏，但是由于这款作品涉及到很多关于凯蒂猫的常识，所以要求玩家必须对凯蒂系列非常了解才行。



至于哆啦A梦（曾译为《机器猫》、《小叮当》）那就更是大名鼎鼎，名声在外了！回想童年时光，《圣斗士》、《七龙珠》和《哆啦A梦》可并称为那时的三大名著。尤其是藤子·F·不二雄后期创作的长篇更是篇篇出色，甚至搬上了大银幕。如今，那些在《机器猫》的陪伴下长大的孩子已经一个个走上了社会，藤子·F·不二雄也已经于1996年9月去世，可万年0分小学生野比仍然和哆啦A梦一起活跃在各个平台上。对此我只能说，哆啦A梦的次元袋中装的并不是神奇的道具，而是许许多多孩子们的梦想吧。



《哆啦A梦 绿色的星球》是一款带有浓厚RPG色彩的ACT游戏。玩家要随时切换操纵5个角色，为了拯救绿色行星的公主在版图上展开冒险。而在《哆啦A梦 到处大竞走》中，玩家同样可以从小静、野比、哆啦A梦、强夫和技安中任意选择一个角色，展开不同的剧情。该作最大的特点就是收录了25种独特的游戏规则并引入了大量原著中的情节，比如技安要举办演唱会啦、野比帮妈妈买菜时把篮子弄丢了等等，将玩家又重新带回了童年时代。最难能可贵的是，游戏的很多细节部分也忠实地反映出了原著的韵味。例如，野比在游戏中的特技是玩手绳和使用玩具枪，技安则是唱歌和重拳，遇上老师就要重新回到起点等等。另外要提的一点是，当玩家使用秘密道具时，使用的角色就会发出

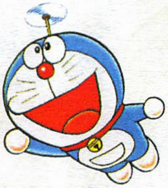
上次写《光明之魂2》的武器和防具"增值"大法（详见《PG》VOL.8第38页）有些遗漏，现在给大家补上。其实"增值"应该算做BUG，用此法可使武器和防具的能力值超大幅度的上升（此方法请谨慎使用）。

和动画中一样的声音，相信凡是看过原著和动画的人都会露出会心的微笑。

这两款游戏虽然简单耐玩，但由于剧情部分所占的篇幅较大，而且所有的文字均是日文假名，对于不懂日语的玩家而言未免就有点太勉强了。但如果你是这两只猫的迷，那么就千万不要错过哦。

代表作品

《Hello Kitty Collection：Miracle Fashion Maker》
《三丽鸥彩虹乐园全明星》
《哆啦A梦 绿色的星球》
《哆啦A梦 到处大竞走》



炼金术士VS牧场主

卖药还是放羊？赚钱就是王者之道！

最近，牧场物语真是红红火火了一把。自从该系列96年在SFC上诞生以来，就一直是所有向往田园生活的人心目中的梦中游戏。一天疲劳回到家后，抛开所有的烦恼，一边喝着饮料一边躺在舒适的沙发上轻轻松松悠悠闲闲的在农场中种地、养牛、和小狗玩耍，这是多么惬意的一件事啊。尤其对于上班族而言，本来就已经被工作的压力、家庭的重担压得喘不过气，休息时谁还会想玩一些凝重深刻，费时费力的游戏呢？

2003年中，VICTOR公司推出了3款牧场系列游戏，《牧场物语矿石镇的伙伴》《美丽人生》和《牧场物语矿石镇的伙伴女孩版》，其中除了《美丽人生外》另两款都是GBA游戏，而《女孩版》的推出更是令女性玩家大呼过瘾！该作在《矿石镇的伙伴》的基础上，将主角换成了女性、恋爱对象变为5名性格各异的帅哥，并引入了更换服装和出售料理等新系统，由于牧场系列本身就在女玩家中拥有相当的人气，所以该作的推出可以说彻底抓住了女孩子们的心！

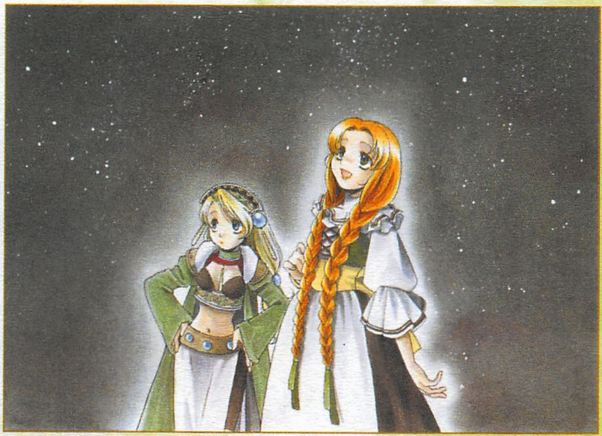


想追女神还是帅哥？想见传说中的河童还是建造附桑拿间的别墅？又或者想挖矿挖到脸色发绿晕倒在地还是想听到小狗因为你的一锄头发出哀号？（恶趣味……）总之，一起都悉听尊便！如果真有这样一个神奇的矿石镇，相信一定会有很多人立马抛开身边的一切毫不犹豫地去争当牧场主吧？



如果你嫌挖矿石种地养鸡太脏太累的话，那不妨试试当一个炼金术士也是不错的选择哦。玩家不仅可以调配各种稀奇古怪的药，还能冒险探索、自己写书、参加武斗大会，甚至谈一场浪漫的恋爱！BANPRESTO最初在PS上推出《玛莉工作室》时，大概也没有料想到该作能获得今天的成功吧？但是，就是这款既没有强大动画也没有豪华声优阵容的小品级游戏确实让很多人大大地跌破了眼镜。记得当初我第一次玩这款游戏时，也是抱着试试看的心理，然而不到10分钟的接触

因为可能使游戏过于简单，不过如果你觉得ADVANCE模式让你无法忍受的话，请用此法，不光有改造的乐趣，更有杀敌的爽快感。能“增值”的不仅有武器和防具，还有魔法书和卷轴。



就使我深陷其中无法自拔！一个成绩超差霉运缠身的女主角、全新的"炼金"系统、清新美丽的人设和世界观、RPG式的冒险探索、众多稀奇古怪的事件，这种乐趣多多的游戏要是不成功才真是一件怪事呢！而樱濑虎姬也从此成为我心目中重量级的人设家！

有了一个良好的开端之后，该系列又一鼓作气推出了《艾莉工作室》、《莉莉工作室》、《优蒂工作室》、《维奥莱特工作室》、《究极炼金士 玛莉\爱莉篇》及《玛莉、艾莉与娅尼斯 风的传言》，并逐步启用了神奈延年、速水奖、金月真美、子安武人等一干大牌声优。在GBA游戏《玛莉、艾莉与娅尼斯 风的传言》中，玛莉、艾莉再次登场，而且又加入了一名新角色娅尼斯。该作不仅综合了前面几作的角色、地点等精华，加入了全新的事件、人物和采集地点，更充分调动GBA的强大性能，再现出远比GB版作品更加唯美生动的画面。这次，主角们不需要再为了毕业头悬梁锥刺骨的拼命学习，而是要写出几本前无古人的传世巨著，在卖药赚钱、拼命写书的同时，与伙伴们在各地冒险加深彼此间的感情，演绎一幕幕或温馨或幽默的人生故事。该作继承了前系列的多结局和特色"炼成"系统，利用五花八门的材料、工具，通过繁杂的程序，最后制作出全部共262种道具！而且新加入的"IMAGE调和系统"也非常有趣，玩家不需要调和的具体配方而是要发挥自己的第六感直接进行合成。游戏结束后，玩家还可以欣赏到角色和背景原画、音乐、结局画面以及特别的卡拉OK模式！



这两款游戏的风格虽然不尽相同，但都囊括了极富魅力的育成模拟和恋爱要素，所以并没有出现女性玩家一边倒的情况，推荐所有不想为了闯关而浑身大汗、为了解谜而绞尽脑汁的玩家来尝试一下这2个系列。特别要说明的是，牧场系列的掌机游戏都已经推出了汉化版，《玛莉、艾莉与娅尼斯 风的传言》也正在汉化中，PS2平台上还将推出工作室系列的第6代作品《艾莉斯的工作室～永恒的玛娜》，大家有兴趣的话就放心大胆的玩吧。

代表作品

《牧场物语1》
《牧场物语2 中秋满月》
《牧场物语3 当男孩遇到女孩》
《牧场物语 矿石镇的伙伴们》
《牧场物语 矿石镇的伙伴们 女生版》
《究极炼金士 玛莉\爱莉篇》
《玛莉·凯特和艾希莉-外出的夜晚》
《玛莉、艾莉与娅尼斯 风的传言》

本节特别推荐：《羊的心情》。我之所以会把《羊的心情》放在这里来说，只是因为它是一款和牧场挂钩的游戏。不过这里玩家扮演的不再是牧场主，而是一只牧羊犬。该作的关卡设计相当巧妙，场景、模式、羊群和牧羊犬的种类也非常丰富，角色造型更是可爱的没话说，最有趣的是游戏中居然还有一个隐藏角色--小猪！这难道是《猪宝贝》的游戏版吗？虽然游戏的名字叫做《羊的心情》，游戏中也有一个"羊的心情"的系统，不过在你四处奔跑驱赶成群的绵羊、一会"叼羊"一会"犬吠"后，相信一定会真正体验到牧羊犬的心情--这份赶羊的差事果真不是人干的啊！



防具只能改造3种，即头上戴的、身上穿的、手上套的（盾也可），除了斗技场得到的两件魔法耐性+100的防具能改造外（DEF1 DEF255），其余任何带魔法耐性的道具都不可。

仓鼠太郎vs史莱姆

新宠仓鼠席卷天下莫敢不从，史莱姆不出谁与争锋？



《勇者斗恶龙》系列的始祖级怪物、练级必杀的倒霉蛋、超级霹雳无敌可爱的——史莱姆登台作秀，一跃在《元气史莱姆》中成为主角。你可不要小瞧这个像软糖一样的家伙，它可能是游戏历史上出场次数最多，最有名的怪物哦！在每一款RPG游戏中，几乎都可以找到它粘糊糊的身影。当然，在每款游戏中它也是当仁不让的充当着为主角初期练级而无辜献身的角色，每一个成功的英雄背后都有着成千上万的史莱姆。可以说所谓的勇者几乎全是踩着史莱姆们无数的尸体所铺成的道路一步步登上光荣巅峰的。（一条粘糊糊的路）

《元气史莱姆 冲击的尾巴团》的主角是一个蓝色的水滴史莱姆，为了从尾巴团手中救回被绑架的村民，为了重建村庄，他独自一人踏上了漫漫长途（每天都要回一次家的冒险能叫做冒险吗？汗……）。这款游戏画风明快亮丽，动作简单又不失趣味性，配乐到位，而且每个角色的个性都非常鲜明，剧情也别具特色。玩家要利用史莱姆的身体特性，做出跳、飘、冲、撞、顶等各种动作。当救回的伙伴逐渐增多后，玩家就可以在村子中开拓出更多可去的地方，而每一个运回来的怪物也会成为小镇居民的一员，帮你一起架桥、修体育馆、添加各种"便民服务设施"。在小镇里，玩家可以去博物馆参观自己消灭的妖怪，也可以玩到足球赛、吃金币等各种迷你游戏。游戏中有很多小地方设计的非常有趣，比如沙滩上的蹦床和喷泉等等。虽然不是纯正的迷你游戏，但构思也颇为巧妙，令人享受到史莱姆小镇的日常生活乐趣。遗憾的是，该作虽然收录了不少的隐藏要素，但难度较低，玩起来有些平淡。





下面再让我们来看看现实生活中的可爱宠物——仓鼠！这个啮齿类动物居然拥有如此之大的魔力是一件相当匪夷所思的事情……它既没有什么超能力也没有曲折的来历，充其量也就会几个叠罗汉、打滚之类的小特技，然而就是这样一个小东西却在《仓鼠太郎》（又译哈姆太郎）中扮起了主角。



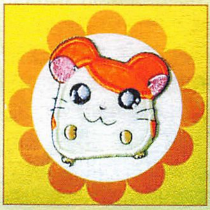
贪玩的虹仓鼠君不小心从彩虹上掉下来，不偏不倚的砸在头目君的身上。为了帮助虹仓鼠重返家园必须要收集7种颜色，于是仓鼠太郎和它的伙伴们义不容辞地踏上了7色冒险之



提高魔法耐性心得体会：只要让敌人用魔法攻击就可提升该魔法耐性（天下人都知道），敌人的魔法等级越高，你就升的越快越高，本人火40、冰40、雷41、光25、暗60、毒40。提升暗耐性最理想的地点是ADVANCE里的孤岛迷宫地下6层，



旅(厄，怎么听起来那么像花仙子…)，这就是《仓鼠太郎4 虹色大行进》的故事梗概。剧情虽然简单，但却相当耐玩。游戏中不仅有很多解谜的因素，还有大量的迷你游戏。重视同步按键的跳绳、蹦楼梯；要求手疾眼快的河川漂流、钓鱼；人多力量大的拔萝卜、抬木板等等，而且这些仓鼠不仅憨态可掬个性鲜明，每个人还拥有不同的特性。在某些特定的场合，玩家必须使用某只特定的仓鼠才能过关，所以必须要尽可能的招揽同伴。不过，同伴们也不是随随便便就会加入的。比如由仓鼠太郎领队时，暗恋小蝴蝶结的头目君就会因为吃仓鼠太郎的醋而不加入队伍，不过如果让仓鼠太郎暂时离队由小蝴蝶结出面请头目君出山的话就马上ok啦！但当仓鼠太郎归队时，头目君就会露出一脸失望的表情。看到它几次三番想在小蝴蝶结面前表现自己，每每想告白却又红着脸欲言又止的样子，总会让人打从心底漾出一抹微笑。总之，游戏的整体剧情看似简单，但内里却蕴藏着众多生动有趣的小细节。



除了迷你游戏外，游戏里还有不少的收集要素。玩家可以从某些角色手中得到一些不同风格的画板，并用或购买或收集而来的小印章来装饰这些画板，制作属于自己的"游戏场景画板"。虽说收集全所有的画板和印章并不是一件容易事儿，不过只要肯花上点时间任谁也可以办到，要是嫌麻烦的话还可以玩玩上色游戏来调剂一下。

这两款游戏的难度偏低但又不会过于简单乏味，虽然只有一条主线剧情又加入了不少收集要素，整体风格轻松明快，音乐也很动听，总之非常适合用来消磨时间小试身手。如果大家还没玩过的话不妨试试看，说不定会找到一份与众不同的惊喜哦。

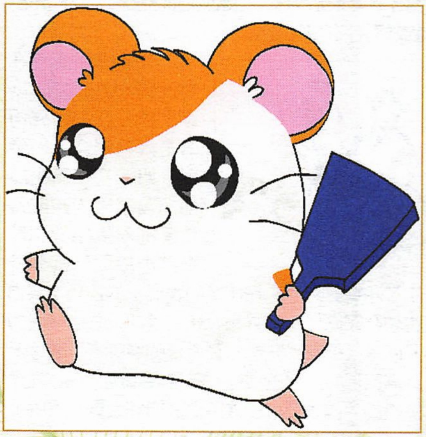


代表作品

《元气史莱姆 冲击的尾巴团》
《仓鼠俱乐部4 暴走大逃脱》
《仓鼠太郎3 恋爱大冒险》
《仓鼠太郎4 虹色大行进》
《仓鼠物语3 EX.4特别版》
《仓鼠俱乐部3》
《仓鼠物语2》
《仓鼠物语3》
《仓鼠乐园 纯洁之心》



本节特别推荐:《仓鼠物语》、《仓鼠乐园》、《仓鼠俱乐部》、《宠物好朋友ADVANCE》及其他各种动物养育系列。这些可爱的小东西既不用像真正的宠物一样费心，又能抚慰自己疲惫的身心，一天的紧张忙碌之后玩玩宠物育成游戏真是人生的一大享受。也正因为如此，近几年育成类的游戏可以说是超级大泛滥。在仓鼠育成游戏中，《仓鼠物语》、《仓鼠乐园》和《仓鼠俱乐部》3大系列最为瞩目。这3个系列全部都以胖乎乎的可爱仓鼠为卖点，系统、剧情基本上也是大同小异。不过ATILUS推出的《仓鼠乐园》系列的新作《纯洁之心》却有点别出心裁，该作既采用了传统的育成模式，又赋予了仓鼠活灵活现的逼真人格，将真实与梦幻融合到了一起，同时还提供了2人对战的迷你游戏，可以说是独具特色。



尽量只留下灰色身体红色翅膀的敌人攻击你，血不够了回城买，买满了再回去，如此反复很快就可将暗耐性升至60（敌人的SP无限，在此种情况下）。提升毒耐性最理想的地点是恶魔之塔首层的有骷髅的地板，装备上两件魔耐性+100防具在上面走动，

大家的网球王子vs网球王子

技巧与耐力的较量还是帅气与魅力的比拼



曾几何时，大街小巷到处回响着《没有人可以左右我》，篮球热风靡一时。单细胞的猴子樱木、大猩猩赤木甚至沉着冷静的木暮成为了所有男生心目中的英雄，宣告"我不会放过任何一个骚扰我睡觉的人"的流川枫、浪子回头的三井寿也悄然变成了少女闺房中的海报。"湘北问题少年军团"的魅力正像该作的主题歌一样无人可挡。

如今，一支由清一色帅哥组成的网球队又杀了出来。按道理来说，该作纯美形的设定本应遭到男性们毫不留情的痛击，然而却出人意料的获得了各年龄层男女玩家的欢迎。那么，这部作品到底有什么成功之处呢？



由许斐刚原作在周刊少年上连载的《网球王子》在动漫界可谓是人气鼎盛。新学期开始，初一新生越前龙马就因为帮助网球部的新生出头和嚣张的态度而与前辈发生了冲突。然而他在比赛中表现出的技巧与实力也引起了网球部指导和社长的重视，并破例成为了网球部的正式队员。在漫长的磨练中，他逐渐认清自己打网球的目标并不是要超越父亲，而是要参加全国大赛，由此踏上了通往全国大赛的征途，展开了自己的网球生涯……

该作的主角越前龙马只是一个热爱网球的青涩少年，他不会像花道一样做出些无厘头的搞笑傻事，也没有动不动就爆走打杀的热血劲头，然而他身上却洋溢着青春和自然。拽归拽，却拽的可爱，拽的有理！除了主角塑造的成功外，扑克脸的手冢国光、搞笑"黄金搭档"菊丸英二和大石秀一郎等一干富有个性的人物也是功不可没。再加上时急时缓富有张力，时而扣人心弦时而令人喷饭的剧情和令人热血沸腾的体育精神，都使得这部作品如日中天。

由于原作收效良好，所以很快就被精明的厂商搬上了GBA和PS2。去年，《网球王子》可说是出尽了风头。《网球王子Kiss of Prince Flame/Kiss of Prince Ice 歌曲集》（PS2）《网球王子 SWEAT&TEARS 2》（PS2）《网球王子Smash Hit！2》（PS2）《网球王子2003 冷酷之蓝 热情之红》（GBA）《网球王子 天才男子学园》（GBA）等新作一款一款接连不断，让人目不暇接眼花缭乱，去年年末甚至又推出了一款CAG类型的《大家的网球王子》！

《天才男子学园》、《步向胜利》和《网球王子2003》均为体育类的游戏。《天才男子学园》在原作的基础上，吸收了大量现实中的网球元素。不仅再现了原作中的华丽必杀技，同时还支持4人连线进行双打。在《步向胜利》中，玩家扮演一名刚入部的网球菜鸟，要在短短三个月的时间里，为了参加全国大赛而奋力拼搏。除了与龙马等人比赛以外，游戏中也加入了大量的剧情，根据选择的路线，玩家会得到不同的装备并领悟各种新技能。不过比赛的输赢不会对游戏流程造成任何影响！（汗，这是什么恶设定…）《网球王子2003》同时推出了2个不同的版本，这两个版本分别有20



中毒率几乎是100%，很快就可将毒耐性升至40或以上，如果不装备这两种防具的话，中毒会比较难。用这些方法本人的忍者、弓箭手、格斗家的能力值为：ATK500以上、DEF800以上、



名角色可供选择，而且各有自己的专用角色，如果进行通信的话，玩家也可以使用另一个版本的角色。由于该作的容量扩展至128M，所以收纳了大画面的魄力演出和与动画版一样的语音。

去年12月，KONAMI隆重推出GBA上第一款256M的游戏——《大家的网球王子》，可喜可贺，可喜可贺啊！这款CAG类型的游戏有着制作精良的画面，效果超强的过场动画，令声迷们泪如雨下的置鲶龙太郎和高桥广树等人的豪华声优阵容，紧张有趣的各色游戏再加上一张张俊俏的面孔，强就一个字！不管你是为了游戏而游戏还是为了帅哥而游戏，本作都可以提供给你最大限度的乐趣。

另外还有一个好消息，那就是KONAMI预定于今年3月发售的GBA新作《网球王子2004》也将像《网球王子2003》一样分成两个版本，分别是《光荣金》与《流行银》，游戏中还加入了大量由插画家木更津亮绘制的精美CG，看来今年也要将网球进行到底啦！



代表作品

《网球王子2003 酷蓝/热红》
《网球王子 天才男子学园》
《网球王子 步向胜利》
《大家的网球王子》

真·纯女性向游戏！

无千年修行或未习得百毒不侵神功的男性勿近！

前面我虽然举了不少的游戏，但真正的女性向游戏自然还是要说《遥远的时空》和《女王之路》啦！哦呵呵呵！哦呵呵呵呵呵！哦呵呵呵呵……向女王下跪！！0@$#@%#%^%^&*@…停！我要说的不是那个"女王"啦！对于任何敢侮辱《女王之路》或《遥远的时空》的男性，必将遭到女饭斯们的万人高分贝声波攻击外加拳脚套餐。



《女王之路》是一向以《信长》及《太阁》系列等历史题材的硬派战略游戏而为人称道的光荣公司所推出的专门面向女性玩家的恋爱养成游戏，该作的推出不仅开创了一系列同类型游戏的先河，同时也成就了一大批的知名声优。虽然很多人在介绍这个游戏时，常会用一个"汗"字来形容，不过对男追女的《心跳回忆》（GBA上也曾推出过《心跳回忆 POCKET 文艺/体育篇》）深恶痛绝的女玩家而言，该作无异于一根救命稻草。说的夸张一点，它的诞生使女玩家们找到了知音，找到了继续沉迷于游戏的理由和动力，找到了梦想中的恋情。由于这里我们只讲GBA游戏，所以我就不多说PC、PS、PS2版的恋情多么感人、画面多么华丽、由罗绘里的人设多么出色、声优多么动听了……不，只有声优不能不提，！相信凡是玩过该系列的人，都曾陶醉在声优们绕梁三日的动听声音中。也正因为有了他们的努力，这个系列才能大放异彩，更具魅力。尤其是给克莱维斯配音的盐泽兼人，他在游戏中的声音虚无飘渺，低沉富有磁性，也只有他能够将游戏中那位永远不会将感情外露的暗之守护圣演绎得如此到位。虽然如今盐泽大人已经故去，但他的声音和他所演绎的克莱维斯却会留在我们的心中，永不褪色。如果你想体验到该类型游戏的真谛，那么奉劝各位一定不要错过由盐泽兼人出演的《女王之路》。



《女王之路》在GBA上共推出了两款游戏，分别是《Angelique》和《不可思议之国的安琪莉可》。其中《Angelique》是安琪系列的第一代SLG游戏。玩家要在规定时间内，借用9位守护圣的力量建设一个美丽富饶的星球，不但要与对手展开竞争，还可以与守护圣们发展出美丽的恋情。由于该作

采用了多结局系统，所以究竟是要当一个伟大的女王还是要与守护圣斯守终身，就看你的决定了。不过想打出所有的图片可不是一件易事哦。 而《不可思议》则更像是一款大富翁似的迷你游戏合集。为了赶赴守护圣们的茶会，金发的安琪开始了一场《爱丽斯漫游仙境》般的离奇冒险。途中她要回答各种问题、在迷你游戏中与



守护圣们一较高低、赶在对手之前抢先到达终点，而且在某些特定的地点还会发生特殊事件。该作最大的特点就是可以4人连线对战，是为数不多的同好玩家们可以一起享受的一款女性向游戏。

相较之下，光荣继《安琪莉可》之后推出的又一部成功的女性向恋爱游戏《遥远的时空中》系列在中国的名气似乎要小得多。一方面由于很多人是《安琪》的死忠，对后来者有一份本能的排斥，另一方面则是因为《遥远》系列一开始并没有推出PC版，所以很多人无缘得见。不过平心而论，《遥远》系列的实力其实是后来居上。该作的画面纤细柔美、声优配乐优美而富于感染力、水野十子的人设美伦美奂，游戏在系统和剧情的设定上更是新颖别致。我们的女主人公元宫茜在神秘力量的召唤下，与两个同学一起来到了与平安时代平行的异世界"京"。在那个世界，她被奉为龙神的神子，在分属青龙朱雀白虎玄武的帅哥八叶的陪伴下，与鬼族抗衡拯救"京"并寻找回到自己世界的方法，顺便谈一段罗曼蒂克的恋爱。



イラスト／水野十子 ©白泉社©2000 KOEI Co.Ltd.



イラスト／水野十子 ©白泉社©2000 KOEI Co.Ltd.

GBA版《遥远的时空中》由于受到容量的限制，所以并未收纳语音，设定的生日也不会影响八叶的感情，不过好在画面未失水准、剧情上也采用了多分支多结局的设定，所以即使是多周目游戏也不会让人失去新鲜感。该作仍然继承了"心之碎片""急展开恋爱""五行之力""天支



イラスト／水野十子 ©白泉社©2000 KOEI Co.Ltd.



イラスト／水野十子 ©白泉社©2000 KOEI Co.Ltd.

地支"等设定，使整个游戏的可玩性和难度大大提高。因为心之碎片的CG和急展开的CG无法共存，分支路线繁多、无法用一个存档打出全部的剧情等因素，所以要想打出每位八叶的完美结局和所有事件及结局图片简直犹如登天。要想获得八叶的青睐也不是一件简单的事，不仅要正确回答他们的问题，还要掌握他们的喜好和能力，连给他们写信也要投其所好选择适当信纸与附带的花，不过好在还有两位女性朋友藤姬和兰的友情结局可以自我安慰一下……而在《遥远2》（PS2\PC版）中主角还可以与鬼族的首领阿克拉姆谈一场轰轰烈烈的禁忌之爱！

《遥远的时空中》设定在日本的平安时代，不管是建筑还是服装都充满浓郁的日式气息。《女王之路》则发生在一个架空的世界，洋溢着童话般的梦幻色彩。至于选择哪款游戏，就全凭你的喜好啦。本人对《遥远的时空中》和《女王之路》的评价不分轩辕，两者同样以豪华的声优阵容和唯美的恋爱为卖点，并推出了广播剧、动画、漫画和CD等大量相关产品，搞的女孩子们各个趋之若鹜，挤破了头、掏空了钱包也要抢到手。可以说，光荣真是将女性玩家的心态了解的彻彻底底了！也正因为如此，男性玩家们对此则避之惟恐不及。一款游戏究竟好与不好，孰能评定呢？

最后再说句题外话，《遥远》的OVA《紫阳花物语》的DVD已经上市！而《女王



イラスト／水野十子 ©白泉社©2000 KOEI Co.Ltd.

《口袋妖怪·红宝石/蓝宝石》20秒内捉古拉顿的方法：大家都知道，要捉古拉顿是相当艰难的，要冲破岩浆，避开岩石，才能攻击他，况且在20秒内捉到！所以，玩家必须在古拉顿发出冲击波前1—2秒的时间里（要计好时间），

之路》也于前日推出了加入三个新角色的最新续作《安琪莉可ETOILE》（PC）和《安琪莉可TROIS爱藏版》（PS2），错过的话可是会追悔莫及哦！



代表作品

《不可思议之国的安琪莉可》
《安琪莉可》
《遥远的时空中》
《耽美梦想》

本节特别推荐：《耽美梦想》。KONAMI与任天堂合资成立的软件公司Mobile 21所推出的美少男诱惑策略游戏（真的要汗一下）。该作的玩法与《安琪莉可女王之路》类似，玩家要在2年的校园生活中努力提高自己的容貌、学力和气质等，赢得心目中的白马王子的爱情。该作聘请了以颓废唯美的画风而闻名的人气漫画家由贵香织里担任人设，她的《毒伯爵该隐》、《残酷的格林童话》系列等都是笔者视为经典的佳作，再加上GBA的出色表现力和大量精美的CG，所以该作还是有一定可玩性的。

受到页面所限，本人只能介绍到这里。其实GBA上的女性向游戏或者适合女生玩的游戏远远不止于此，像《炸弹人》系列、《幻想水浒传 卡片传说》、《创造学校》或是从动漫改编而来的《阿滋漫画大王 Advance》、《犬夜叉--奈落的圈套》、《猎人X猎人》、《ONE PIECE》、《棋魂》、《铁臂阿童木》等等都是不错的选择。但并不是说本人前面所说的这些游戏男性就不能玩，也不意味着女性玩家只能局限于此。本人之所以介绍写这篇文章，一方面是想为女性游戏平反，另一方面也想为女玩家们提供一些选择。回过头来说，虽然大部分的女孩子不喜欢玩《机战》，对《KOF》之类的格斗游戏也是兴趣缺缺，但像《黄金的太阳》、《塞尔达》、《马里奥》系列等不朽的大作又有谁能够抗拒呢？游戏是不分国界不分年龄和性别的，只要我们都有一颗热爱游戏的心，又何需去在乎什么男性向还是女性向呢！？同理，只要你有一颗真诚的心，不管用不用游戏都能获得MM的芳心的！

文/飞月、编/雪人



游戏月批

掌机游戏月旦评——一月

文、MINE











整理这篇文章的时候正是刚过完年，在这里gokumine给大家拜个晚年了，等大家看到的时候又是情人节了，祝愿男玩友多收巧克力，女玩友多收玫瑰花。

本月先要说说16-18日的北京的“CHINAJOY”——中国国际数码娱乐产品及技术应用展。本来展前曾经传闻GBA要有行货的，而且这次展会曾经公布说在展示产品中有携带型游戏主机，冲着这个特意跑到北京，结果神游展台弄了个有台无人，空欢喜了一场，不过在SQUARE-ENIX展台意外发现大屏幕中不断出现FFTA的身影，以网络《魔力宝贝》主打的展台怎么播放这个呢？难道是……不过电软的展台很是热闹啊，连保安都挤到凳子上去了，幸好是开展前就进入会场才有机会和风林老大合影。真心期待下次展览有我们掌机玩家一份空间。

好了，言归正传，话题回到游戏上面。圣诞商战一个月就发售了几十款游戏,一月份一般来说应该是真空期的，不过好在有个怪物级别的软件。其实要是说本月的游戏数量应该只有4款,也不知道是各个厂商把自己的得意作品都放到了圣诞月上了,还是因为有任天堂的怪物软件——《口袋妖怪》的存在都不敢贸然挺进。

让我说什么好呢，本月的风头全部被任天堂的赚钱妖怪所抢尽，也难怪没有人来拿鸡蛋碰石头。对于掌机玩家来说《口袋妖怪》就是一个神化，没有《口袋妖怪》就没有今天的掌机，没有《口袋妖怪》就没有今天的任天堂。说是一个神话绝对不过分,更何况这次的作品就是当年创造出这个神话的初代《口袋妖怪·红》和《口袋妖怪·绿》的复刻版本《火红》和《叶绿》。打开GBA时听起那再熟悉不过的音乐，除了感动没有其他的词可以形容了。毕竟当初玩初代的时候还是上初中，一个宿舍为了这个游戏你争我夺，一床铺板的电池换来1000小时以上的游戏时间，话说的绝对不过分。进入游戏第一件事情就是寻找隐藏道具，大家不要笑，以前可是把每一寸土地都翻遍了的，其实也是通过这个来看游戏和原先的版本到底有什么变化。通过几天在被窝中的奋战发现很多隐藏的道具地点还都没有变，不过游戏里面确实和原作有些不同了。首先最大的不同就是彩色化了（大家先不要骂，

反复碰撞在岩浆与古拉顿之间，所以捉它只需十几秒。唯一条件是玩家一定要熟悉控球方面的技巧啊！
广东　冼建华

















确实就是如此），随着机器的升级画面和音效自然要提升这是显而易见的。就操作方面由于增加了L和R键，因此为了初次接触这个游戏增加了讲解功能，里面都有很详细的各种说明。在游戏菜单方面在原先的基础上进行了强化，先是妖怪图鉴，特别增加了用地形检索妖怪，通过不同的地形快速寻找改地形遇到过的妖怪。在妖怪调整栏里面这次妖怪也可以自己带东西了，背包也是继承现在口袋的分类管理物品的样式。

在妖怪中也是继承了性别系统，也正式因此和《红宝石/蓝宝石》的联动也就变得可行了,也就是说增加的性别是为了更好地为联动服务的,这也正是原先《红宝石/蓝宝石》的修改档中有一百多个根本在游戏中收集不到的妖怪却在数据里面存在,其实是很早就有的伏笔。但是这次不同的是和卡带同捆发售了GBA最新的通信工具“ワイヤレスアダプタ”,使得无线通信成为可能,不仅是这样简单，游戏可以最大到5人通信,而且聊天也成为了可能。游戏内容方面变化不是很大,不过有一点要注意啊,如果运气好的话还能抓到不同颜色的口袋妖怪呢。总之玩就是了,不会后悔就是了。

除了本月的《口袋妖怪》双雄，唯一算的上“大”作的就属《逆转裁判3》了。之所以这样说，是因为和别的游戏比《逆转》确实是当之无愧的大作，但是在《口袋》面前，没有掌机游戏可以抬头的。这次《逆转3》在剧情上可真是逆转，就像早先放出的情报一样，这次我们的大律师成步堂龙一一上来就是以杀人嫌疑犯的身份出场，自己还戴了个大口罩。也正是这次的案子才使得成步堂和自己的辩护律师绫里千寻相识，而且这次也是千寻刚出道。本作因为作品类型的关系几乎没有什么不一样的地方,只要玩过的就能很快的上手。值得一提的就是本作对前两作中的一些地方做了补充说明，所以还会在本次看到很多老的面孔。就作品本身而言已经没有什么新鲜的地方了，但是在人物的刻画和剧情上依然还是保持着很高的水准，而且由于和前面的作品在剧情上有关系的问题，相信有玩过前几作的人一定不会放过这部作品的。总体感觉上本作的难度上要高于以往的作品，对玩家的语言能力是个考验。

本月的另外两款游戏分别是《指环王》和《ザ シムズ》。前者也是在GBA上出了几作了，内容方面当然无法和PS2版本的那种剧情和内容比，GBA上的顶多算是一个说的过去的动作过关游戏罢了。在画面上这个作品表现的也是一般，只能说是冲着电影名气捞一把，把《指环王》这个名字的所有剩余价值挖干净。在游戏表现上只要是玩过PC游戏的就能看出些门道来，是不是和XX游戏很相似的说。另一个呢好像是美国版本的牧场物语,人物不仅使用了3D,而且还是正常的比例，老美就是爱用这个,说实在的要不是这个月的游戏显的，还真是个不错的作品呢。对本月重头游戏“过敏”者就选择这个试试吧。

说清静也不清静的一个月，说数量是少的可怜，可说质量那就是顶级的顶级。能够做到这样的还就只有任天堂，不服不成啊，大家如果在上月没有喜欢的话，这个月一定不会让您失望了。销量能说明一切。

《新约圣剑传说》《新》自动武器升级小法和魔法升级小法：玩《新》的朋友都知道《新》中的武器是可以升级的，升级后的武器攻击可以增加，但升武器需要不断砍人才能提高级数，如果你正在为武器升级烦心，不要急，

率领大批怪物的实时模拟游戏

MONSTER SUMMONER
モンスターサマナー
怪物召唤士

GBA	厂商：ERTAIN	发售日：2004年春
	类型：RPG	价格：5900日元

被称为SUMMONER的召唤士们可以召唤怪物作战。玩家在战场上召唤各种怪物，并将它们编成军团下达指令。怪物的召唤、移动及战斗等全部都是实时进行。除了怪物以外，召唤士本身也可以作为一个单位参加战斗。召唤士死亡的一方为失败。



↑敌我双方的大批怪物涌上战场。实时进行的战略性战斗紧张激烈。

编成　在战场上选择召唤的怪物

每1次战斗可以召唤的怪兽共有5种，玩家可以从缔结召唤契约的怪兽中进行选择，然后将战斗中召唤出来的怪兽组合成"Deck"。每种怪兽都有各自不同的强度等级设定，怪物越强1个"Deck"的编成数就越少。



←↑在战斗中胜利的话，就可以和新的怪物签订契约。



在战斗中胜利与新的怪物签订契约



←每只怪物的攻击方法也是各不相同。

召唤怪物的召唤士们

在这个世界中，有一种像灵魂一样叫做阿妮玛的东西。用魔法赋予它实态的话，就可以变成召唤士们操纵的怪物。主人公凯斯就是这样一位拥有阿妮玛能力的少年。为了成为召唤士界顶点的"召唤士之王"，他与同伴艾金一起踏上了旅行。旅行途中，凯斯遇到了形形色色的召唤士，也许他最后真的能够成为"召唤士之王"呢。



↗凯斯在街道上偶然邂逅了爱薇，她和凯斯一样想成为召唤士之王。

争强好胜的女性召唤士



爱薇

主人公凯斯在旅行中遇到的女孩，和凯斯一样为了成为召唤士之王而拼命努力着。

养育凯斯的一流召唤士



加比

从小时候起，凯斯就跟着加比学习召唤的技术。对凯斯而言，加比既是他的师傅也像是慈父。

一心成为召唤士之王的少年



主人公

在师傅加比的监督下，凯斯夜以继日的努力修行。由于受到某个事件的影响，所以坚定了自己出发旅行的决心。



↑从早到晚，凯斯都在为了成为一流的召唤士而努力修行。

凯斯的伙伴



艾金

凯斯第一个召唤出来的怪物。自从被召唤以后，就一直和凯斯是非常要好的朋友。



↑艾金是一个吉祥物般的角色，总是和凯斯一起形影不离。

我来救你。首先，武升必须的几个条件：1、要有同伴，即两个人，一个你和一个电脑。2、要能到达巨人嘴中（某些武器升级不用去）具备了以上两个条件便可以去升级了，其次是升级方法，先找到巨人口中有并列两个铁球的地方，

战斗 破坏敌人的发生器

召唤怪物需要在一个叫做发生器的地方进行。一旦己方的发生器被完全破坏，即宣告败北。

地图上配置有中立的发生器，只要将其占领就可以供己方使用。只要多占领一些发生器，就可以提升召唤怪物时必备的精神点数，召唤出更多的怪物。所有尽可能的保有发生器是游戏中最基本的战术。



◀ 发生器 发生器的数值

由于发生器本身有耐久力的设定，所以能够承受敌方怪物的攻击也是有限度的。通过占领得到的发生器耐久力也会比较低。

怪物以队为单位行动 ▶

玩家可以对以队为单位的怪物发出指示，具体来说，就是可以对召唤时登陆为同一队的所有怪物下达统一的指示，用起来非常方便快捷哦！





↑街道也会成为战场。玩家可以利用建筑物等地形占据优势。

↓2个怪物军团彼此隔着小河虎视眈眈。一场大战一触在即！



战斗的流程



1. 在地图上发生战斗

玩家在世界地图上，可以进行Deck的编成、存盘，当移动到街道等地方的时候还会发生事件和战斗。而玩家在战斗前也可以进行Deck的编辑。



2. 召唤怪物

战斗开始后，玩家首先要召唤怪物。在召唤时，必须要考虑到直接攻击队伍、援助队伍等不同的任务分配，合理选择想要召唤的怪物。由于己方在召唤时敌人同时也在行动，所以一定要迅速迎击。



3. 战斗、怪物的补充

调整好装备后，一场激烈的战斗就打响了。在战斗中，玩家必须要注意观察战况，随时召唤怪物补充战力。



4. 破坏敌方发生器

随着战斗愈演愈烈，敌人的怪物也会逐渐减少。这时，玩家要抓住机会迅速破坏对手的发生器。根据不同的情况，也可以直接消灭敌方召唤士。一旦敌人的召唤士或发生器被击破，战斗就胜利了！

3个不同种族的怪物登场

在召唤士的呼唤下可以出现3种怪物，分别是兽族、龙族和魔族。虽然目前我们仍然不知道详细情况，但这三个种族之间应该有着“环环相克”的属性设定。玩家必须根据敌人召唤的怪兽种类，合理选择自己要召唤的怪物才行。

兽族



神兵瓦基罗斯

神制作的巨型士兵，也是神之怒的化身。



愤怒金刚

拥有恐怖的怪力，投掷炸弹攻击敌人。



阿特瓦利亚

忠实于命令，拥有强韧身体的士兵。

魔族



冰之魔术师

“4魔导士”之一的高位魔族。



女巫

“4魔导士”之一的高位魔族。

龙族



WIBARN

可以在天空中自由翱翔的巨龙。如果和它缔结下契约的话，一定会是个强有力的伙伴。



陆龙

使用大地之力的陆地龙。



小曼达

火龙沙拉曼达繁衍出来的小龙。

走右上的路，进去后先将敌人杀光，看见中间小道中有一个封印铁球。走到它的上方，靠近它到它打不到你，但你可以打上它的程度，再将自己的攻击模式调为武器攻击型，即右上角。

ワンピース ONE PIECE ゴーイングベースボール 海賊野球 BASEBALL OF ONE PIECE

海盗棒球竞赛即将开始！

人气漫画《ONE PIECE》被制作成棒球游戏登陆GBA！以路飞等人为首的漫画人物将作为个性十足的选手依次登场！

GBA	厂商：BANDAI	发售日：2004.3.11
	类型：SPG	价格：4800日元

了解人物的性格后再决定他的位置

在本作中，无论是攻击还是防守，角色的魅力都会得到充分的发挥。比如，擅长变化球的人就比较适合作投手！玩家的任务就是要了解人物的性格后再决定他的位置，采用最佳组合使队伍赢得胜利！

在比赛过程中，个性鲜明的人物们会演出用脚投球、用锤子击球等动作！





吃我一招必杀技吧！



在以沙漠或雪原为舞台的球场里充满了各种令人惊讶的设置，你能发挥海盗棒球队的本领吗？

在游戏中将出现华丽的演出！

展现各位选手能力的击球值得注意！除了简单朴实的普通击球外，玩家还可以通过L、R键使出华丽必中的强力击打！

常规



↑首先用常规击球方式试探一下对手的能力。

↓击球范围大、成功率高的选手最适合初学者使用。



必中

爆发



↑一旦进入爆发状态，就可以轻易地击出漂亮的本垒打！

聚焦故事模式

在游戏中还会再现与原作人物之间的宿命之战吗？敬请关注即将开始的故事模式。在此模式中，玩家不仅可以进行棒球比赛，还可以进行练习！

→原作人物之间的单挑，一场恶战在所难免！





让我们期待路飞等人的活跃吧！！

切换人物（即主角为电脑，你控制副主角），站在电脑上方一点，这时你会发现电脑控制的主角正在不停的攻击封印，但封印不费血，不要紧，武升是根据砍的次数来计算经验的，

ドッジファイターズ

GBA	厂商：BANDAI	发售日：2004年春
	类型：SPG	价格：未定

加油！躲避球选手（暂定）

只靠一个Cartridge也能对战的全新躲避球游戏!!

在日本3至6年级学生中深受好评的连载漫画《加油！躲避球选手》登陆GBA。在游戏中，玩家将扮演一名躲避球选手，并以在全国冠军大赛上获得优胜为目标！！此外，玩家还可以通过联机来与朋友们对战。



→除了以在全国大会上获得优胜为目标的“故事模式”外，还有“挑战模式”和“全国挑战赛模式”等多种模式。

华丽的必杀技!!



→攻击!!用强力的攻击去打击对手吧!



↓先选定对手，再发动必杀技。



↑使出必杀技后，将会变换视点，并演出精彩场面!!

还可以决定编队哦!

在比赛前或比赛中，玩家可以通过改变编队来调整队伍的能力。因为，根据编队的不同，队员可以使出特殊的技能，如果能够随机应变的话，就可以使比赛向着更加有利的方向发展!





↑→ 玩家当然也可以组建原作中的队伍啦!!

用一个Cartridge也可以实现对战

在本作中，仅靠一个Cartridge就能实现4人对战。虽然动画部分和必杀技比起多Cartridge减少了很多，但是，大家能够在同一款游戏中一起享受乐趣也是一件值得高兴的事!!

你要做的就是去睡觉，一觉醒来估计一个武器可到99级了（本人因为爱护主机所以只升到60级便罢手了）。最后是要注意的几点：1、男主角的剑和男女共用的镰刀不可用此法升级（斩击者有斧头也够了）。

吞吞吐吐！星之卡比将会有更加滑稽的表演！

星之卡比　镜之大迷宫



由任天堂的大明星——卡比担纲的动作游戏最新作登陆GBA。由于在本作中加入了新的系统和拷贝能力，所以，本系列的新老玩家都不能错过！

GBA	厂商：NINTENDO		发售日：2002.3
	类型：ACT	价格：4800日元	GBA专用通信线



遇到困难就求救！卡比的便携通信机登场！

在本作中，玩家可以通过游戏中的通信机来召唤朋友，从而进行最多由4人组成的团队游戏！通过通信线就可以从朋友们那里得到帮助！



↓伙伴的卡比对应召唤登场了，一起战斗吧！



↑要想使用通信机，就必须有电池，一定不能放过哦！

→从通信机里获得了信息！朋友在哪里遇到了危机呢？



→玩家可以使用通信机呼唤朋友，大家可以互相帮助。



通过通信召唤出朋友后，大家一起战斗吧！

与动作丰富的卡比一起在镜的世界里展开冒险吧！



卡比生活在空中的镜之世界里。但是，这个原本和平的世界不知何故变得混乱了。要想使世界恢复和平就必须收集齐“次元镜”的碎片，于是卡比踏上了冒险旅途！



←卡比使出浑身解数不停地向深处前进！

无论在天上水中都能自由往来!!



→从通信机里获得了信息！朋友在哪里遇到了危机呢？





←穿越树林后，玩家会来到鬼怪屋，那里有妖怪正在严阵以待！

→这就是镜之世界的入口“次元镜”，这里究竟有什么呢？



2、对了，远程攻击武器，如弓箭、锁链等。只要找一处和自身攻击属性不同的铁球即可升级（推荐使用并列两个铁球升级，升的快）。3、关于升近距离攻击武器的场所也不止一个，希望大家多研究研究。



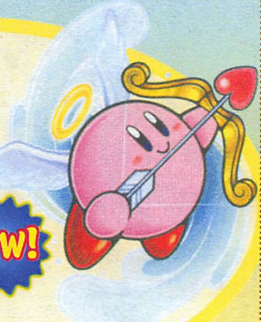
新的克隆能力登场！战斗吧，卡比！

下面介绍两种本作中新登场的克隆能力！目前还不清楚会从哪些敌人身上获得。此外，在漫画中深受好评的克隆能力以及从此前的系列中复活的能力也有很多，大家要随机应变啊！

天使

虽然目前还不清楚会从哪些敌人身上获得能力，不过我们下面仍将向大家介绍两种在本作中新登场的克隆能力！此外，在漫画中深受好评的其他克隆能力以及重新复活的能力也有很多，大家要随机应变啊！





NEW!

这是张开背上那可爱的翅膀，用手中的弓箭来攻击敌人的能力。箭的飞行方向和飞行距离可以进行微调！

导弹

在空中使用弓箭进行攻击是十分方便的。使用弓箭可以射断某些特定地方的绳索。

这个能力有点儿危险，因为卡比自己化身为导弹，爆炸后给周围的敌人造成伤害！





NEW!

根据敌人和地形来决定爆炸，即使使用这种能力爆炸也不会有什么不妥之处。

各种克隆能力都很强！用起来也是很恐怖的哦！

火焰

口吐火焰攻击敌人，可以用来对付远处的敌人。在某些场所，还可以用火点燃导火索！



飞刀

可以投掷飞刀来攻击较远处的敌人，因为飞刀会像回旋镖一样飞行，所以在飞回来时，也会命中敌人。

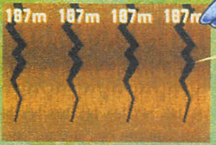


面对如此大作，即使是小游戏也不能错过！

“星之卡比　超豪华”名作小游戏强力复活，当然，玩家也可以4人同时对战！



地面都被踩裂了！要通过裂开的深度来决定胜负！



4个玩家同时操纵卡比进行游戏，时间就是生命！



卡比的冒险即将开始！

玩《新》的朋友都知道（盗用老赵的话），《新》中魔法的级数对收集精灵有影响（每属性魔法30级后到仙人掌屋，出来后有提示就可以去救另一只本属性的精灵了）。

恶魔城 晓月圆舞曲

——0级20分钟挑战完美通关研究



GBA	厂商：KONAMI	发售日：2003.5.8
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

文：孙潇彬

KONAMI公司出品的恶魔城系列游戏在中国的玩家群中一直有着很高的人气。目前GBA上的3部作品都制作得非常不错，都有着许多让我们玩家值得研究和探索的地方。恶魔城–晓月圆舞曲是掌机版的第3作，与前两作有着很大的不同，要想挑战极限等级通关还是有一定难度的。下面就来看一下在晓月中与白夜及月轮的区别和特点：

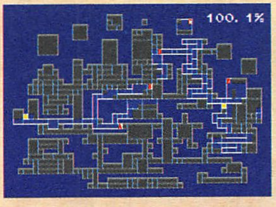
A：晓月中的经验值系统设定与白夜不同但与月轮相同，不论等级多高杀死怪物后所获得的经验值都一样。

B：只有在晓月中可以继承通关的记录重新开始，而且保留所有之前得到的装备、魂等道具物品。

C：出城BUG，只有在晓月中出城才会有转移的“功能”。

知道了以上这三点，在挑战极限的过程中就可以心中有数了。最基本的还是和白夜及月轮的挑战极限等级一样，在路上不要杀任何一只怪物！

极限流程研究



开始选择继承记录开始游戏（如图01），进入游戏后因为有几乎所有的魂，所以先装备上一些必要的东西：战魂推荐红色用一定时间无敌；蓝色战魂用アルラ・ウネガ体力を回复；黄色战魂使用毒/咒/石攻击无效的魂，身上就穿防御力高的装备，不过MP无限的戒指一定要带。此时主角的防御力一般为50以上，攻击力无视，到BOSS战时再说，

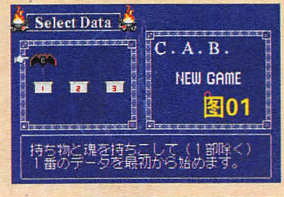


图01

妥善准备好一切后就进入荒城回廊开始迎接挑战吧！（为了能在路上尽可能地少遇到敌人，利用晓月圆舞曲的出城BUG可以快速抵达BOSS房间。完美通关所必须的道具一共才只有4个。前两个是急退和落下速度变慢的魂，后两个则必须干掉BOSS才能取得。要得到后两个魂要去藏书库的铁骑和钟表塔的死神那里，所以在路线方面稍加考虑即可轻松通关。）

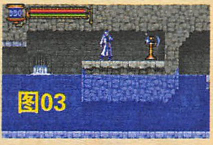
首先在荒城回廊得到战魂——急退，再与第一个骷髅

但升魔法级数很慢，不要急，我有办法，朋友在打《新》中的BOSS时相信也都发现了BOSS的属性，用同属性魔法攻击无效，我们就利用这一点来升级，即用同属性魔法攻击BOSS，虽然BOSS不掉血，但魔法可升级，

BOSS对战（如图02）,用光辉之剑砍一刀便挂,升至LV2。



之后前往图上的A点拿取蓝色必要战魂——下落减速（如图03）。



利用此魂进入城堡上方的入口，来到在如图（如图04）位置用急退+慢速下降的魂就可以跳上台阶也就是地图上的B点有一头牛,在牛转身时出城直接来到礼拜堂（如图05）。

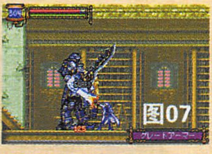




站在城外的屋檐上第2块瓦砾上(如图06）往右走可以“传送”到黄色转移点房间的门口,此时就要步行去恶魔城藏书库的铁骑BOSS那儿了，别忘了路上多用隐身的战魂。



干掉铁骑兵后将会升级到LV4,(如图07)进入左边的房间得到二段跳。(如图08）





接下来的目标就是去死神那儿。首先返回礼拜堂的转移点转移到荒城回廊，之后去地图上的A点位置利用弹墙二段跳的BUG便可以在此处进入忘却的庭院。（如图09）



在庭院的左边跳上浮台到最高层可以看见有头牛，用甩尾出城的方法可以让牛把你“送”到柱子的另一边。然后继续右行，到空中地图后在C点利用恶魔变身处到城外在如图位置跳起，便可“转移”到恶魔城最上阶（如图10）。



来到最上阶后向上走抵达D点，用铁球砸破墙壁，通过过道进入钟表塔（如图11）。

向上走一点就可以与死神对战了（如图12）,胜出后得到水下行走的魂（如图13）。



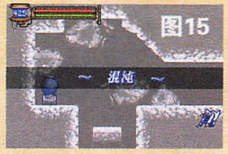
之后顺路从钟表塔下来去礼拜堂，在E点出城（如图14）后跳下房顶，在地面二段跳至最高时向左便能抵达混沌（如图15）。混沌里的敌人攻击力都比较强，一定要经常使用蓝魂回复HP和红魂的隐身。





利用二段跳和水下行走就可以来到混沌的最终BOSS房间了,快吧，一般25分钟之内一定可以搞定！这样子通关的话SOMA只有10级，而且地图完成度也非常少，才15%左右。不过在这里必须指出的是：第一：在礼拜堂的屋檐下一定要站在第2块瓦砾上往右走才行，不然就会挤到礼拜堂的狮头蝎尾的那个BOSS房间，那样一来主角等级便会超过10级，挑战即告失败；第二：在忘却的庭院被牛甩的时候要注意距离，如果被甩进旁边的柱子里，那就会挤进炼狱斗技场，麻烦的事情多了……注意这两点，玩家在挑战的过程一定会感到与普通通关不一样的乐趣，要是不继承记录开始这个挑战的话，那就请交换好必要的魂再进行。这样就可以让完成度和时间正确显示。





个人感觉GBA上的恶魔城作品IGA都做得很不错，细腻精美的画面，节奏感强劲的音乐，无不把GBA的机能完全地体现出来。只不过在容量上还有待提高，期待在今年能够看到下一部更加成熟的恶魔城作品！

升级时强烈推荐使用“手”来发射魔法，只要控制的好，平均每个魔法球可以打BOSS5—8下，超值！对了，升级之前别忘了多多带上MP回复药，以上就是我的心得，谢谢。（被香蕉皮和烂鸡蛋扔下台来）新疆　张献中

恶魔城—白夜协奏曲挑战极限

——完美结局18级通关研究



GBA	厂商：KONAMI	发售日：2003.5.8
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

文：孙潇郴

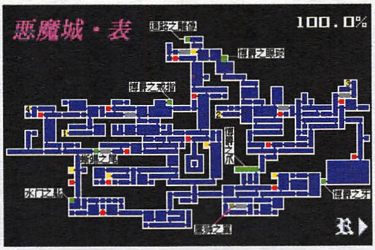
相信在这篇白夜的极限研究出来以前，许多热爱恶魔城的FANS都已经通关无数次了吧(笑)。凭着自己对恶魔城的万分热爱，不仅玩过所有的恶魔城系列作品，研究过几乎每一座城堡，而且还收藏了几乎全部的系列作品（除了PC版的那几作），呵呵。好了，闲话少说，现在我要为大家讲解的是白夜最低经验值极限通关研究。要说极限最低经验值，其中的难度可不是一般的小！会涉及到许多高难度的问题，如果哪位玩家觉得白夜的普通打法难度太低的话，那就来尝试一下这种打法吧：

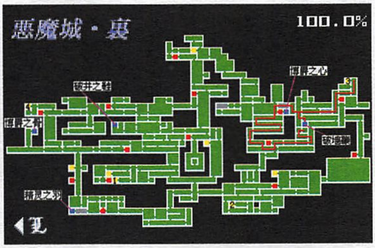
第一：在恶魔城的所有过道上不能杀死任何一个怪物，除了BOSS。

第二：在白夜中表里双城的BOSS比较多，要尽可能地少杀几个BOSS来避免升级。（而且主角等级越高其打倒敌人所取得经验就少，所以也要考虑到打BOSS的先后顺序）。

第三：要求完美结局。

虽然只有三点要求，可如何来做到这三点，尤其是第二点，不仔细分析一下全部BOSS的经验值、有没有必要打以及整个通关路线和消灭BOSS的先后是不能达成最低经验通关的。如图（图表、里），表城和里城中灰色代表非打不可的几个BOSS，绿色及蓝色的地方表示非取得不可的重要道具，除了完美结局所需要的六件伯爵残骸，还必须拿到通关所必须魔导器。





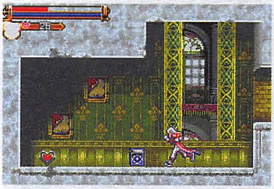
《黄金太阳2》使用两次力量苹果、防御果等道具（专门提升角色能力那种）玩家在游戏中拾到的力量苹果、防御果等提升角色能力的道具先别急着用，在游戏过程中你会与族长比快上山，先存个档，全速前进，宝箱比赛结束后再来捡。

流程研究

与MAXIM分离后被钢铁巨兵逼进恶魔城（如下图），来



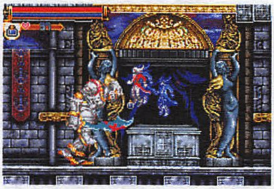
到Entrance，在向上前进的过程中可以得到衣服和HP恢复药和敌之伤害魔导器,也会遇到些骷髅和蝙蝠等怪物，尽量不要受伤把防御力提得越高越好,记住千万不可以出手！来到第一个记录点记录后继续向右面的大理石廊下进发，在最高处可以取得冰魔法书和红心（如下图），用来对付BOSS还是



值得去拿一下,路上的09号敌人的攻击是有规律的,不必害怕,之后会遇到第一个BOSS蝙蝠,玩家可以从它的上方绕过去,也正好可以做个记录,BOSS蝙蝠现在先不用理它,以后再说,不过不干掉它城门的吊桥是不会放下的。一路前进,路上可以得到圈套和敌名称之魔导器,之后进门来到痛苦参道（如下图）与



背教祭祀往下走，路上要极为小心扔炸弹的敌人,不行的话利用路上捡到的回复药回复吧,终于到达与MAXIM会合的地点，先做个记录再打BOSS吧。第



一个BOSS不难，（如上图）只是主角只有1级罢了。

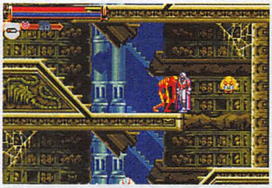
★打败他后可以取得蜥蜴之尾（如下图），这是通向里城必须的魔导器。



得到滑铲可以回大理石廊下拿火魔法书，利用这个魔导器便可以通过表城的传送点1来到里城的恶魔城宝物库，向右走可以来到商人处买东西，



（如上图），在这里反复打破烛台可以骗到不少的钱，乘此机会多买点回复药，这样的话后面遇到的各种恶魔就不必像之前那样小心了,没有HP就用回复药。顺路而下，继续前往下一地点—骸骨魔穴。进入深处，会与MAXIM相遇，之后在路上会遇到红色的骷髅，这种敌人比较讨厌，会阻拦玩家的前进，这里告诉大家一个好方



法，如图（如上图）只要先跳到台阶的边缘再跳过去便可轻松绕过。BOSS战时(如下图）因为主角还保持在1级,所以必须要小心对付。



★胜利后可以取得必要魔导器之二——精灵之羽(如下图)。

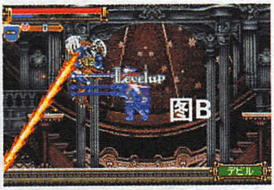


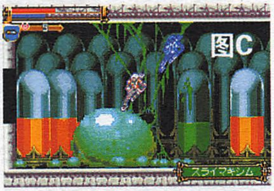
打完BOSS出门的烛台里有100元,在这里多弄点钱。返



出了洞口后，存个档。将这些提升能力的东西一次用光，然后再和族长战斗，打败族长后，一觉醒来，刚刚用完的道具又回到身上了。

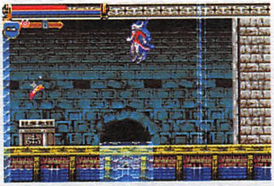
回城中央向右走，直接去第2个传送点，来到表城的空中回廊（如图A），又会与MAXIM会面。之后去因果律机械塔，在第3个转移点与死神会面，在路上会遇到第三及第四个BOSS鸟人（如图B）和史莱姆（如图C），打倒它们





后会提升到LV7。如果从下面（不带眼镜也可以过去）绕的话，鱼人BOSS的经验值要比鸟人高许多，所以还是不要打鱼人。在去死神那儿之前玩家可以四处走走，有不少可以提高防御力的好装备哦！与死神说过话就可以看表里两城的地图了。接下来的任务是拿取伯爵之爪。

★架桥龙水道（左下方）：黑暗通道里可以得到卡片2，之后在女神像的左边可以得到伯爵之爪（如下图），不要打鱼人BOSS。



因为表城的铁球处之前通道是被封闭的，所以先要去里城打破墙壁。



★来到里城的巨人处，用锤子把巨人打飞撞破墙壁后便可回表城铁球房间拿取伯爵之牙（如上图）。

之后回里城，目标是取得装着武器——可破墙。在此之前会遇上第五及第六个BOSS眼球（如图E）和尸球(如图F)。





★通过后从水道绕至破墙武器的房间下面打下石柱，然后按原路绕回房间即可取得破墙武器，路线在里城用红线表示）。

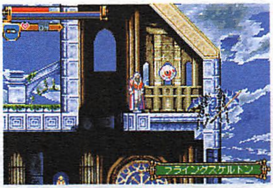
★有了破墙武器就可以打破记录点右边的墙壁得到伯爵之心（如下图）。



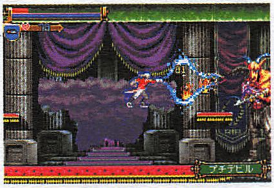
下一个目标是开启魔法门，要想开启城顶的门就必须打败MAXIM。顺路去邪恶的MAXIM之影房间（如下图），干掉他后回表城拿取戒指即可继续向上前往异端礼拜堂。



★在一处高台下利用二段跳飞腿踢空中的飞兵一下即登上高台得到伯爵之眼球（如下图）。



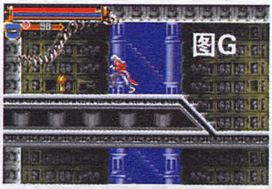
到达魔法门后来到恶魔城最上部的转移点取得卡片3，之后进行第八场BOSS战。BOSS——パズス（如下图）



的攻击力相对高，以目前12级的体力被碰两下就挂了，要小心啊。打倒它后与死神发生剧情，之后就去找死神算帐吧,死神在表城的右下方，路上会遇到很多强劲的杂兵，在下行的途中可以去商人那里买东西，这样就不怕了。

★死神所在的地方是被水淹没的，（如图G）首先去左

《幻想传说》无限连技当主角克雷斯学会了“虚空苍破斩”后，给他装上一把攻击力最低的剑（至少能砍伤怪物那种），然后去找那些体积庞大，HP多的怪物来打，打法是先将怪物逼进墙角，然后拼命用“虚空苍破斩”就行了。



边的骸骨魔穴拿取水门之匙（就算是用回复药在水中走到死神的房间，门也不会打开的）。

★得到钥匙后来到机关处，把水放走后去与死神对决，胜出后即可得到鹰狮之翼。（如下图）





得到了大跳跃，基本上任何地方都畅通无阻了。现在离完美结局还差3样东西没有取得，两件伯爵的遗物和破天井的鞋子。还记得刚进入城堡时大理石廊下的那个伯爵遗物吗?按原路返回表城的大理石廊下，也就是用1、2这两个转移点回去。目前祖斯特的等级为18，路上的杂兵不用担心。



★来到表城的左上方（如图H），就能得到伯爵之戒指。

还有1个遗物在里城的吊桥外面的天井上，必须打败最初的蝙蝠才可以放下吊桥而且要有破天井的鞋子才行。所以现在顺便先干掉蝙蝠再去拿鞋子吧。因为主角已是18级，所以蝙蝠的经验值只有13点，没有升级^-^。打完后去4号转移点，按上转移到里城，顺便下去拿开启黄门的钥匙。

★之后来到背教祭祀取得破井鞋子，路上要特别小心死门的攻击，被鞭打到一下就可能挂了。

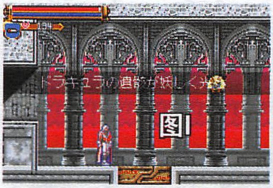
★来到城门外的天井上取得最后一件伯爵的遗物——伯爵之骨（如下图）。



好了，重要的东西全部入手，就差最终BOSS战了，要想打里城的真正完美结局就先要打破表城城顶端的那个雕像（如下图）才能开启城中心的



通路。最后来到里城中心就会发现一道闪光（如图I），封印解除，装备上祖斯特和MAXIM的戒指进入中央打败MAXIM后伯爵的幻影便会出现（如图J），此时主角只有18级，请玩家最好准备足够的回复药以备迎战，呵呵。





注意事项

A：在整个挑战过程中只会发生10场BOSS战（表8里2），所以玩家在游戏中的等级会很低，一定要注意回复HP。

B：如果一开始把蝙蝠这个BOSS打掉的话最后的等级将会是19，要挑战极限等级通关必须在最后对付它。

C：想完成200%的地图最低等级通关的话是24级，因为鱼人这个BOSS可以在其房间的两面进入的瞬间做个记录，便可在不杀它的情况下探到地图。

D：白夜是玩家们心目中难度最低的恶魔城吧，不过相信这种挑战会给你带来不少乐趣，呵呵。



我连到906式，希望有对手能超过我哦。此外，“袭爪雷破斩”也可以无限连，不过需要杰斯塔（弓前后）的“？？羽”（有了只绿色小鸟飞出来那招）来连，方法同上，但主角的“袭爪雷破斩”砍到一定程度时，



网球王子 2003

GBA		
厂商：KONAMI		发售日：2003.2.20
类型：SPG	价格：4800日元	其他：——

操作说明

A	普通击球/扣杀
B	高球
L+A	上旋球，落地后球速加快
L+B	短球
R+A	下旋球，落地后球速减慢
R+B	高球（高度似乎比用B发的稍低）
L+R+A/B	必杀（具体发动条件请参照下文）
L+R	加速
Select	挑衅（消耗对手能量，若对方能量已蓄满则无效）
在底线附近A+B	回复能量



发球时按上可以换拍子（用LR选择）黄 红 蓝三种颜色似乎分别对应扣杀，高飞和弧线

全人物必杀技发动实际及人物评析

说明：文中提到方向的都以1p在下方为标准，a指L+R+A，b指L+R+B。
必杀技没写明前后场位置的表示任意地点都可发动，没写按哪个键表示ab都可发动，前场后场以当中那根线来划分，正手反手不用解释了吧？
打问号的表示未确定。

越前 龙马 Echizen Ryuma

外旋发球： 龙马招牌必杀之一，a是右手发往右旋 b是左手发往左旋。

抽击球B： 对方回球还未飞过网且龙马在后半场时 b，中等弧度打底线球，速度极快。

抽击球A： 发动条件同driveB 最后按a，看过原作的朋友都知道drive A其实是打对方脸的（爆头？），在游戏中体现在对手只要敢接，必飞拍，但是不接的



选择特技让杰斯塔用那招“？羽”将敌人浮空才能再连下去，我最喜欢去砍那只大象，它很可爱，被砍到时更可爱（笑）。
注意：要将除克雷斯外其余同伴的作战方式调到最后一种。

话此球99%出界。这个必杀还有一个用法就是发动的时候按住下，可以转变成放超短球。
外旋扣杀：对方回高球时在前半场发动，和外旋发球一样a球落地后往右旋，b是往左旋。
Buggy Whip：对方回球飞过网后发动，旋转球。
超级半截击：接发球专用必杀，很容易打出return ace。

作为原作的主角，自然有着很强的实力，口头禅是まだ、まだだね（You still have lots more to work on.）光5星的指数就有3项。必杀技方面，driveB速度一流，可惜弧度不够高，左右角度调整能力又差,要小心被上网的对手截击。driveA直飞对方脸，因此方向调整不可，即使按住下方短球也是如此，外旋发球强，不愧是招牌必杀，算一下角度对方接起来就有困难了。外旋扣杀也比较实用，球落地后球弹得很高使对方无法接到，破解方法是在球弹起之前回击。

缺点是集中速度慢，能量槽要蓄很久才能满，遇到个挑衅能力高的（当然他自己就是）就别想出必杀了。还有握力差，容易被飞拍。

海棠 香 Kaido Kaoru



腹蛇球：后半场a。
回旋蛇标：同上，按b发动，传说中的绕柱球。
Hyperdive：对方放小球（L+R）时在后场发动，瞬间移动到前场击球。
Diamondback：前半场对方回球之后发动，会自动追球，能量消耗极小。

以能打出绕柱球而闻名的选手，必杀技比较有特色。腹蛇球能够有效地牵制在后场活动的对手,回旋蛇标则专喜欢上网的选手。Hyperdive和Diamondback能够弥补速度方面的劣势，特别是Diamondback发动后只减1/4能量，使得上网时安全系数大增。缺点是球速和自身移动速度都较低，遇到球速高或移动速度快的对手会感到比较棘手。

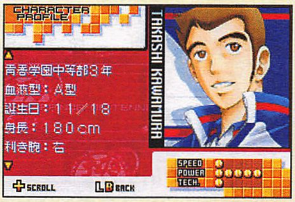
桃成 武 Momoshiro Takeshi



Dunk Smash：对方回高球在前场发动，强力扣杀。
超Dunk Smash：对方回高球在后场发动,上面那招的加强版。
Jack Knife：后半场且球在反手位置。

青学的力量狂人之一，海棠的死对头。能力尚可，球速快，必杀技里Jack Knife比较好用，尽量接近前场发动可以打出较大的角度。（超）Dunk Smash是其招牌扣杀，范围为全场，威力极大。缺点是挑衅能力差，集中速度慢，发动必杀机会少。

河村 隆 Kawamura Takashi



燃烧发球：发球必杀，特点是对方的回球必定是高球。
燃烧波动球：超强必杀，a发动，对方气力不足很容易给飞拍，即使接到了球也会给弹出一小段距离。
Great波动球：b发动，球速很慢，而且容易打出界。

桃成武外另一位青学力量狂人,游戏中绰号"飞拍王"(我给他起的)，用此人打电脑一向是快速以r.k.o.结束（即一场比赛中打飞对方拍子3次）,具体方法是不停地按select消耗对方能量（4星的挑衅，3下能量槽就空了）,等河村能量满对方能量空的时候一记燃烧波动球过去，飞拍概率超大。而且河村打出的球力量很大,像手冢国光，越前龙马等握力比较差的有一定概率给普通击球直接飞拍。当然缺点也比较明显，移动速度较慢，打高难度电脑还可以,和人对战时比较麻烦（对战时对手也会不停地挑衅，不会给你太多机会发燃烧波动球的）。

《幻想传说》无敌逃跑大法：装备道具烟珠（逃跑速度增加50%，商店有卖，买到后用魔法药水滴定即可），在阿洁（飘在半空那个）身上，将她放在队伍最后面，刚进入战斗画面立刻向后逃。

菊丸 英二 Kikumaru Eiji



特技击球： 前场对方回球时发动，会自动追球。

菊丸光线： 其实就是扣杀，对方回高球时发动。

攀月截击： 跟大石学来的必杀，对方回球未飞过网在后场发动。

运动神经超发达的家伙，拥有特技击球能力，绝对的上网型选手。游戏中就是速度快，其他方面不怎么样。必杀技比较普通，特技击球角度调整幅度较大，可惜球速比较慢,菊丸光线做得很花哨，实际作用不大，扣出的球很容易被对方回击。攀月截击无论是球速还是可调整角度都比大石要差很多，要注意的是这个必杀回球也算高球，能被一切扣球必杀反击。总的来说是比较难用的人物。

大石 秀一郎 Ohishi Syuichiro



攀月截击： 对方回球未过网时在后场用a发动，击出的球会准确地压在对方场地的底线上。

短截击： 发动条件和攀月截击一样b，起始动作也差不多，打出一个短球。

网前穿越球?： 网前对方回球后a或b发动。

青学网球部的副部长，在手冢国光去德国治疗后担任部长代理，所有指数都是3星。攀月截击是大石成名的必杀技，和菊丸的相比速度快，角度大，最重要的一点是对方用扣球必杀反击不可。用起来极其顺手，几乎是发一次得一分。短截击和攀月截击的起动姿势一样，可以用来迷惑对手（台词是两样的，开着喇叭就不会上当）。网前穿越球的方向比较难把握，不实用，而且用大石的话还是呆在后场比较合理。缺点是在能力指数上没有闪光点，太平庸也不好嘛。

不二 周助 Fuji Syusuke



燕回闪： 球在正手方向a或b，三重反击球之一，特点是球落地后贴地滑行不再弹起。

巨熊回击： 对方扣球时a或b发动，有效范围为全场。三重反击球之一，特点是能将扣杀返回到对方后半场。普通扣杀和必杀一律通吃。

白鲸： 球在反手方向用a发动（b发则是普通的回球，速度也不快，用于迷惑对方）,同样是三重反击之一，球在高空回旋到对方后场落下，接着飞回不二的手中。球速慢，而且在回旋时不二移动不可。

消失的发球： 发球必杀，a和b的性质稍微有些不同，球虽然会消失但一样能打到，不实用。

被称为天才的选手，技术高超，但是决不轻易展现自己强的地方，三重反击球可以回击对手所有类型的击球。各项能力指数没有小于3星的，集中速度又是5星，蓄能超快。

必杀技中的主力应该是燕回闪和巨熊回击。燕回闪只要落地就得分，对战时最好在前场使用,尽量减少球在空中的飞行时间。巨熊回击实用性高，能有效压制对方扣杀。只是回球的速度稍慢，角度调整时要计算好。注意巨熊回击回出的球同样是高球，能再次被扣杀类必杀反击,这一点务必要当心。缺点是移动速度稍慢，以及白鲸的实用性很差，这个在动画里可是很强的，专用来压制上网选手。

或是放在队伍最前面，战斗开始时，连按两下前，她会立即向前冲去，并且会穿过在空中的敌人（怪事），继续向前逃跑，学会逃跑是非常重要的，在未来篇的地下坑道中你会遇到一只HP只有不足800的怪物，

手冢 国光 Tezuka Kunimitsu



发球：a或b。

零式削球：只要不在底线上就可用b发动，削球的最强形态。

手冢领域：a发动，要掌握时机，因为发动时有一小段时间不可移动。特点是无论对方将球击向哪边都会被tezuka领域所吸引。

Corner Shot：对方在场外（指底线外）回球后，在本方底线附近ab都可发动的大力击球。

青学网球部部长，国家级选手，擅长削球。游戏中实力超强，指数方面除了因手腕有伤导致握力2星外，其余没有小于4星的。

零式削球乃其招牌必杀，球过网急坠，落地不再弹起而是向后滚动。Corner Shot球速极快，但没有零式实用。手冢领域也很有特色，在前场怕高吊，在后场怕短截击，其他击球对其无效。

缺点除了握力差，容易被飞拍外，最大的问题就是必杀技不稳定，时有时无。经测试在对少数人如风长太郎时才能随心所欲地发动任意必杀，和其他人比赛不是少了zero削球就是没有tezuka领域，甚至一个都放不出，这也是很多人放弃使用他的一个原因。

乾 贞治 Inui Sadaharu



S.S.S.：前半场a或b发动，会追球，并且根据来球做出不同的击球方法。

D.A.E.：发球必杀。

D.R.S.：扣杀，对方回高球时后半场a或b发动。

喜欢到处收集数据，玩的是数据网球，实力较强，曾经和手冢国光打的不分胜负。游戏中的指数较高。三个必杀中需注意的是s.s.s.也可以防在前场时对方起高球，inui会跑到球的落点做出扣杀动作。d.r.s.扣杀比较有特色，发动后按住a或b不放会暂停吊在半空中，骗得对方挥拍后再放手将球扣出。缺点方面就是集中速度较慢。

千石 清纯 Sengoku Kiyosumi



虎炮：发球必杀，会把球扔得很高。

Dunk Smash：扣杀，对方回高球时在后半场发动。

Lucky Watch：对方回高球在前半场发动，作用是此球必定出界。

豹眼：b，对方的回球将变成慢动作，和tezuka的手冢领域一样发动时有一小段时间行动不能。

全国青少年选拔赛入选者，原作中被桃成武的jack knife打败，不过游戏中似乎比桃成武要厉害些。lucky watch必能得分，比dunk smash实用不少，豹眼在对战时大概蛮好用，能量集中速度也很快。缺点是挑衅能力较差，以及没有强力的攻击性必杀技。

它的攻击力竟然有9000，并且所有攻击对它无效（吐血），不想被秒杀的话就立即开溜吧。广东　吴滨宏

亚久津 仁 Akutsu Jin



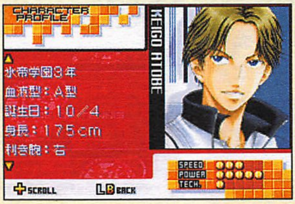
换我了小子： 后场发动，a是直线球，b是高球但球速较快，发动后按键不放可蓄力。

只有这种程度吗小子： 对方中后场回球未飞过网且亚久津在后场时发动,a是长球b是短球。

真让我发笑： 对方中后场回球已过网但未到后场且亚久津在后场时发动，a是直线球b是高球。

有球场上的恶魔之称的亚久津仁，实力自然不容置疑，除技术和力量外其他指数都能令人满意。必杀技方面虽然数量不多，但每一种都有2个形态，令对手很难防。顺便说一下原作龙马的driveA就是打他用的，一下爆头–_–b。

迹步 景吾 Atobe Keigo



美技A： 对手必须在场内回球，迹步在后半场且球在反手位置时a发动。打出一记擦网球落在网前，对方如能接到则回球必定是高球，自动补扣杀。

美技B： 条件同美技A，最后球在正手位置时b发动。打出到后场的直线球，同样如对方能接则回球必是高球,自动补扣杀。

迈向破灭的轮舞曲： 对方必须在后场起高球同时迹步在前场才可发动。迹步景吾招牌2段扣杀，第一击打掉对方拍子第2击扣球得分，对方能量越少则飞拍概率越高。

面临绝望的前奏曲： 发球必杀，a和b稍微有些区别。

Switch Blade： 对方打出截击球（就是伸拍子敲一下）或同性质的必杀（如菊丸的特技击球）后，且球未飞到我方后场时，在后场发动，Jack Knife移动版，会自动追球。

冰帝学院网球部部长，击球类型：全场型，全国青少年选拔赛入选者，统帅拥有200多名选手的冰帝网球部，立于其顶点的男人。球速快，力量为5星，同时挑衅能力超强（5星）,集中速度在3以下的对手几乎没有出必杀的机会。

必杀技方面，美技A比L+B要强的多，只是万一被对方接住就比较麻烦，因为其追加的扣杀是没有扣杀性质的，等于一个普通的直线球而已，好多必杀都能直接将其打掉。美技B速度一般，角度不错，追加的扣杀只能用反扣杀的必杀打掉，这点和A有明显不同。迈向破灭的轮舞曲发动条件比较苛刻，发动后对手行动不能，第1击100%扣在对方的手腕上,第2击可调整方向（当然是在对方能量足够未被飞拍的情况下才需调整），需注意的是若对方未飞拍则很容易在2次扣杀后反击得分。Switch Blade比较难用，在对方在网前伸拍截击的情况下发动的话，击出的球有很大概率被再次挡回来，必需看准了空档再发，而恰恰此必杀发动机会稍纵即逝。面临绝望的前奏曲的情况和手冢国光的必杀类似，不稳定，对向日岳人和菊丸英二的时候可以发动（其他人尚未测试）。

迹步景吾的缺点很明显，集中速度慢，移动速度不够，最主要是必杀发动条件太苛刻（迹步的力量很大，直接用a回球的话电脑一般都是在场外接球的，这就导致一个必杀都打不出），建议多用L+A的下旋球，迫使对方在场内回球。

《忍者神龟》通关后得PASSWORD各为，EASY级：LSMMS。NORMAL级：SSLAM。HARD级：为MSSLA。HARD级中最终BOSS较强，利用DON，蓄气必杀（大）中是无敌状态打。江苏太仓　翟怡

桦地 崇弘 Kabaji Munehiro



纯粹的心： 对手的power在3星以上时才可在接球时用a或b发动，就是从河村隆那里学来的波动球。

无意中学到的绝招： 防高球必杀，对方回高球时在前场发动,看起来是要扣杀的样子实际上是轻巧的转身放短球。

强健体魄： 被对手飞拍后下一球发球前发动，似乎是各项指数大幅度上升，同时5星的移动速度也只有此时才能表现出来。

冰帝力量型选手，单纯的性格，不管什么技术都能吸收，波动球和扣杀转变为放短球都是看见对手使用一次后学会的。(ps:他的必杀我也不知道哪个是哪个,是猜测着对号的）Profile中第一眼就能看到的三个指数超强（power5，speed5，tech.4）！随后立即发现问题，球速2、握力1、敏捷性1、挑衅1，原来是个走极端的人物。打一场比赛后发现更严重的问题，移动速度真的有5星吗？怎么走路像在溜冰，击球后人还要滑行一段距离？原来这些问题都需要用必杀技中的强健体魄来修正。只要发动强健体魄，移动时就不再有溜冰的感觉，同时速度大幅度提高，挑衅能力上升到4星左右，这样就可以用河村的战术了（耗光对手能量槽，接着波动球飞拍）。

这个人的缺点不用说了把？没有发动强健体魄前几乎等于废人，必须找个机会先被对手打飞拍，但是有飞拍必杀的选手本来就不多。幸好他的握力是1，容易给power在3以上选手的普通击球直接飞拍（握力1居然变成优点了，无语）。

向日 岳人 Mukahi Gakuto



MoonSault： 夸张的扣杀，对方起高球时在前场发动。

Shoulder： 网前截击球,对方回球后在前半场发动,自动追球。

类似于菊丸英二的选手，喜欢用奇怪的姿势接球，有几个动作甚至比菊丸更夸张。移动速度极快，和敏捷、挑衅、集中一样都是5星。Shoulder打出的球速慢，且发动到击球有一定时间,最好用于补救那些接不到的球而不是用来攻击,Moonsault动作夸张，说是扣杀其实又不能算扣杀，因为不会被不二的巨熊回击所反击（这点和菊丸光线明显有区别）。作为速度型人物，击球球速不行,经常会出现全场飞奔把对方的回球全接到，但是自己的回球却因为速度慢很容易就给对方打回。

忍足 侑士 Oshitari Yushi



月轮落： 对方扣杀时发动,和不二的巨熊回击一样的性质。

云雀反： 后半场发动,球落地后会冲天而起,没有机会再接到。

冰帝的天才，无论什么情况下都能保持冷静的选手。指数和必杀技都类似于青学的不二周助，当然在综合实力上比不二还是要差不少。云雀反击出的球在落地弹起的一瞬间还是能够接到的，月轮落则是完全和不二的巨熊回击一样的用法，回球同样是高球，会被必杀技扣杀打下来。忍足侑士的必杀技种类较少，但实用性较高，而且没有不二那种燕回闪容易误出成白鲸的问题。缺点是挑衅能力太差了，1星的用了等于没用。

穴户 亮 Shishido Ryo



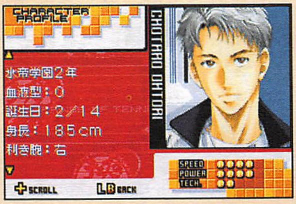
Teleport Dash： 对方回球未过网时在后半场a或b发动，快速移动到球的落点处，移动中a或b会转化为Deep Rising。

Deep Rising： 后半场a或b发动，球速快，角度很大。

因惨败于不动峰网球部部长橘桔平而失去冰帝正选球员位置的穴户亮，在进行了艰苦训练并减去一头长发后，终于得到了监督的认可。穴户亮的特点就是跑不死，无论对方的回球打到哪里，他都能跑到位。游戏中移动速度和敏捷都是5星。

穴户亮的必杀技大概是游戏中最不平衡的东西了把，无论身在何处都能快速移动到球落点的teleport dash，只要途中不再次按键转化为deep rising的话是不消耗能量的。这样就有了先用teleport dash冲到球落点后再用普通攻击回球的战术，同时如果回球位置极好则可以发动deep rising这个高速回球。虽然teleport dash对高球无效，但以穴户5星的速度跑到位接个高球是轻而易举的事情。

凤 长太郎 Ohtori Chotaro

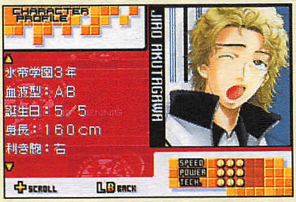


瞬间式发球： 一球入魂，时速高于200km的超速发球。

Patriot R?： 接发球必杀，回球的球速也很高，就是角度可调整范围太小。

"放手去打吧，长太郎，就凭那球已经够格进入正选了。"想要打破拥有超速发球的凤长太郎的发球局，几乎是不可能的。游戏中唯一球速为5星的选手，能力较全面。瞬间式发球在动画中强的一塌糊涂，可惜游戏里发球必杀的威力没有体现出来，原作中无论多强的发球到了游戏中都能被轻松破解。接发球必杀不实用，对方只需站在中间发球就不怕被这招反击。缺点是挑衅差，集中速度慢。其实凤没有攻击型必杀技才是最大的问题，在这个游戏中只靠发球和接发球是无法取得胜利的。

芥川 慈郎 Akutagawa Jiro



发球&上网： a就是普通的发球，b发球后瞬间上网。

神佑之手腕： 网前的截击，会追球，还可用于截击普通的高球。

睡觉狂人，一天80%的时间都在睡觉，通常到上场比赛时人还是迷迷糊糊的，不过实力不差哦。典型的发球上网型选手，手腕非常灵活，能在任意条件下随意的控制击球方向，发球上网不耗能量，上网后马上能使用角度很大的神佑之手腕来应付对方的回球，但要小心对方吊高球，太高的球神佑之手腕是打不到的。

神 太郎 Sakaki Taro



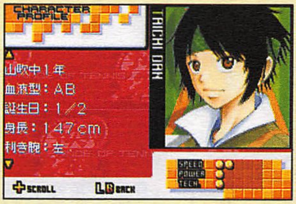
PA装着命令： 被对手打飞拍子后，下一球发球前L+R+SELECT发动 作用不明。

PW装着命令： 被对手扣杀得分后，下一球发球前L+R+SELECT发动 使对方移动速度变慢。

超常规手段： 对手用必杀技得分后，下一球发球前L+R+SELECT发动 同样是作用不明。

隐藏人物，冰帝网球部的顾问，平时一脸严肃的男人，任何队员只要输掉一场比赛就会被他剔除出正选阵容。实力很差，挑衅倒有5星，PW装着手段能大幅度消减对手的移动速度，很强，另外两个必杀知道出法但不知具体作用（继续研究中）。

桓 太一 Dan Taichi



换我了小子： 后场a发动，和亚久津一样的必杀。

最黑暗的感觉： 后场且球在正手位置b发动(注意他是左撇子),发动后屏幕一片黑暗(其实是桓太一 的眼睛被遮住了)，打出一记缓慢的高球飞向对方后场。

隐藏人物，山吹中学网球部经理，专门调查其他学校的资料，崇拜亚久津仁。只有集中速度是4星，其他的…大家自己去看把。必杀技中最黑暗的感觉和电脑打完全无用，发一个丢一分，倒是和人对战的时候就是大家碰运气，感觉很公平的必杀技。

说实话这次的2个隐藏人物纯粹是娱乐用，实力太差了。

附录

一、全人物出现条件

用前一人参加相应的比赛可打出后一人（最好是6:0，或者rko胜利）

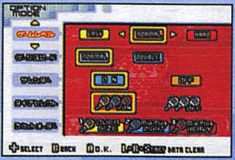
青学校内	
越前龙马	桃成武
大石秀一郎	菊丸英二
海棠薰	乾真治
不二周助	河村隆
迹步景吾	手冢国光

都大会	
海堂薰	穴户亮
桃成武	千石清纯
越前龙马	亚久津仁
乾真治	凤长太郎

关冬大会	
河村隆	桦地崇弘
桦地崇弘	迹步景吾
大石秀一郎	向日岳人
菊丸英二	忍足侑士

隐藏人物	
桓太郎	红蓝联机完成合作模式
神太郎	红红联机完成合作模式
芥川慈郎	方法1.用红版和网球王子1代（编号413）联机一次即可得到。
	方法2.红版穴户亮和蓝版橘桔平连线对战，穴户亮败即可。

二、Option设置



从上到下分别是

游戏难度：简单、一般、困难

能量回复速度：一般、双倍、最大

R.K.O.：on off

球拍类型选择 on off

球拍选择顺序

（R.K.O.指的是在一场比赛中若能累计打飞对手三次拍子，则直接胜利）

三、秘籍

在标题画面依次输入SELECT、B、R、L、R、L、下、下、上、上后会听到河村隆发出的"GREAT"，之后能量回复速度这里追加MAX选项。

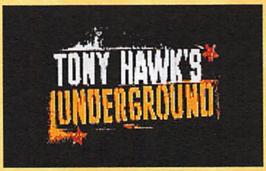
——全文完

我爱玩口袋妖怪/金，但始终拼不出遗迹拼图，请"大虾"帮我！还有空手道的训练家在哪？肖俊文；11；男；610036；四川省成都市金牛区茶店子东街103号；兴趣：玩口袋妖怪/金、足球、网络游戏；

托尼霍克地下竞技

GBA	厂商：Activision	发售日：2003.10.31
	类型：SPG	价格：29.9美元	其他：——

文 / GUGU



Tony Hawk's Underground（以下简称T.H.U.G.）GBA版是由Vicarious Visions公司开发，Activision公司负责发行的托尼霍克滑板系列游戏GBA第4作。GBA上的该系列一直以来都很好地保留了PS2等家用机版本的良好操作性，同时又有自己在操作方式、关卡设计和游戏模式等等方面的独特创新，是掌机上极限运动游戏的最高之作。

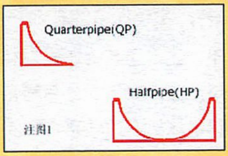
基本操作

T.H.U.G.的操作初看可能觉得很繁琐，其实是很容易掌握的，因为所有动作的发动方法无非是各种按键按照一定顺序的点按组合，不用像格斗游戏那样搓招。

游戏中人物的移动操作方式采用的是类生化式主观操作，即方向键←是向左转，→是向右转，↓是减速。人物腾空时左右键是转体动作。在地面上顺序按↑↓或者↓↑则可做出MANUAL（滑后轮）系列动作；

B键是OLLIE（豚跳）,分为短按和长按。长按B键人物会有压低重心的动作，这时人物的滑行速度会略微加快且松开B键后人物的跳跃高度也会比短按B键高；

A键是GRIND和LIP。GRIND即利用板身在栏杆或建筑物边缘等细长的物体上滑行，人物一旦进入可以GRIND的区域按A键即可做出GRIND动作，配合八方向键更可组合出多种GRIND动作。LIP是一种短暂停留在栏杆或建筑物边缘等物体上保持平衡的动作，一般需要垂直角度进入弧形的Quarterpipe（请看注图1，以下简称QP）.到达边缘后,按A键发动,或者顺势跳起在更高的地方按A键发动,配合方向键更可组合出多种LIP动作。另外，如果滑至行进中的汽车后面按A键，可以拖住汽车滑行；

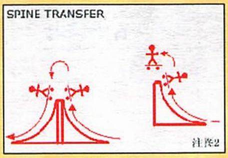


注图1

L键在空中与八方向键配合可做出各种FLIP踢板动作,在地面滑行时则是正滑和倒滑的切换；

R键在空中与八方向键配合可做出各种GRAB抓板动作，在进入QP跳起后落下的瞬间按R键可做出REVERT动作，在地面滑行时则是正脚位和反脚位的切换；

进入一组背对的QP起跳至最高点前LR两键同时按下，则会做出SPINE TRANSFER动作，此时不会原地落下，而是穿过去在背对的QP落下。如果在没有与之背对的QP上使用，则会在空中拉正身体（请看注图2）；



注图2

位于屏幕左上角分数下面的是特技槽，只要得分此槽便会增加，但是在不得分的状态下也会慢慢减少。一般累计3000分左右特技槽便会加满，此时红条会闪动，可以使用SPECIALS TRICKS，成功后屏幕下方会用黄色文字标明此动作的名称。SPECIALS TRICKS按照动作性质的不同，发动的时机、地点也不相同，不过都是顺序按两个方向键和动作键发动（比如→↓R）,玩家可进入Skate Shop的Edit Specials进行具体的设定；





T.H.U.G.在操作上最大的创新，就是打破传统滑板游戏观

第8期中牧场物语年代记的结束语中提到说，8期配套光盘中有牧场游戏，可我怎么找也找不到，到底装在了哪个文件夹中啊？
李嫣然；16；女；350600；福建省罗源县溪尾路10-305室；兴趣：画画、玩电脑、养宠、看书、写作；QQ：170878530；

念的徒步行走了。按住↓键将速度减至最小或者跳跃中双击A键，玩家将从滑板上下来进行徒步行走和跑动，再按一下B键即可恢复到滑行状态,这样玩家可以更加方便地操作人物移动。

游戏模式

进入游戏后主菜单如右图。



Story

第一个Story模式是游戏的主要模式，它要求玩家创建一个属于自己的角色，通过不断的练习、完成任务向着职业选手的目标迈进。

一开始创建人物的画面如右图。第一项是人物性别的选择，性别不同的人物所能掌握的动作也不同;第二项是滑板姿势（在滑行过程中人与滑板的相对姿态）的选择，Regular是左脚在前，Goofy是右脚在前;第三项是肤色的选择。这三项是人物的基本属性，一旦确认就不能更改了。下面三项是服装的设定，可以在游戏中随时更改。



游戏一开始活动区域是很有限的，关卡大部分场地的主人都不欢迎你进入他们的领地来玩滑板。如果你闯了禁区屏幕会闪红光警告，时间一长会被主人踢到关卡起点（徒步在未开放区域行走不受限制）。这时就需要接受并完成特定NPC派给的任务，从而获准进入新的区域，甚至新的关卡。

本作最新导入的昼夜系统也会在Story模式下体现，随着屏幕右上显示的时间的推移，关卡将表现出白天、黄昏和黑夜等效果。另外，大部分任务都有时间的限制，这个也是以游戏中的时间来表示的。（游戏中一分钟相当于实际时间两秒左右。）

白天



黄昏



黑夜



Story模式中人物有类似HP和防御力的设定。请注意游戏时屏幕右上的两个槽，上面的槽相当于大家熟悉的HP槽，当玩家摔倒时HP会减少，HP为0时会将玩家强制送回关卡的起点，如果此时有任务在身那么任务失败。下面的槽相当于防御力，装备的护具越新，防御力越高，摔倒时所损失的HP就越小，同时，护具会在玩家摔倒时磨损导致防御力下降。补充这两个槽的方法是在Skate Shop中选Buy Gear进入购买食品和护具。购买这些物品所需要的金钱只能在游戏中完成特定NPC的任务后获得。



最后谈一谈玩家人物能力的培养。与历代托尼霍克职业滑板不同,一开始玩家的各项能力值均为0，升级的方式由原来单纯的收集能力点（Stat Point）改为不断练习以达到一定的水平而升级，右图左边的绿色小字就代表某项能力升级了。同时当某项能力达到一定水平之后，就会学会新的动作。下表列出了各项能力升级的方法，玩家也可以通过选择Skater Progress菜单里的Stats项查看。



能力名称	中文名称	升级方法
AIR	腾空能力	一个COMBO中做N个GRAB抓板动作。（注）

请问“牧场物语”中湖之矿场第九层有个池有什么用？还有“真实之玉”共有9个，另外四个在哪？（5个我已从书上看到），谢谢！徐明；21；男；201906；上海市宝山区泰和西路3381弄2号甲301室；兴趣：电脑、体育、音乐……；

OLLIE	跳跃能力	一个COMBO中做N个FLIP踢板动作。
SPEED	滑行速度	一个COMBO中获得N分。
SPIN	转体速度	一个COMBO中做N度转体动作并获得M分。
SWITCH	动作切换速度	一个COMBO中做N个任意动作。
RAIL	平衡能力	一个COMBO中做GRIND动作 N秒。
LIP	支撑能力	一个COMBO中做LIP动作 N秒。
MANUAL	单轮滑能力	一个COMBO中做MANUAL动作 N秒。

（注：1、N和M代表一个不固定的数，因为随着等级的提升，要求会变得苛刻。
2、所谓COMBO就是将两个或两个以上的动作衔接起来不中断，空中的连续动作、杠上的GRIND衔接以及地面的MANUAL变换等等都属于COMBO。）

Arcade



第二个Arcade模式类似历代托尼霍克职业滑板的Career模式，可以使用玩家在Story模式游戏中Unlocked的职业滑板选手和关卡。这些职业选手的初始能力值各不相同，但都可以通过练习来升级。另外此模式下各关卡的任务是固定的，但是每轮游戏只有2分钟的时间（真实时间），而且没有了昼夜变换以及HP和防御力的设定。

Free Skate

第三个Free Skate模式和Arcade模式类似，不过没有了任务和时间的限制。另外，这个模式下的计分方式比其它模式宽松很多，大家在这个模式下取得了好成绩不要沾沾自喜啊，呵呵。

Head-2-Head

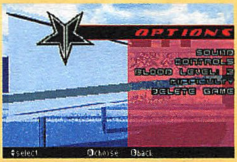
第四个Head-2-Head模式又分为两种：Linkplay Games和Hotseat Games。前者需要联机，后者则是以一台机器两人轮流玩的方式进行比赛。

Skate Shop和Options解说



Skate Shop可由主菜单和Story模式游戏菜单下进入。在这里除了可以进行上文中提到的编辑SPECIALS TRICKS和购买食品护具外，还可以进行更换滑板面和服装、查看各关最高分和GAP（注）完成情况的操作。最强的是Board Editor，它提供给玩家一个DIY面板画面的机会。

Options中可进行与游戏有关各项设定，其中有必要说明的是Difficulty难度选项。游戏提供两种游戏难度：Normal和Kid Mode。二者不同点在于Kid Mode下所有动作的得分为正常的两倍，而且跳起后空中动作还未全部完成就落地或者滑板与行进方向垂直角度落地（Sideland，侧面着地）也不会摔倒。（本文所有内容以Normal难度为准）



（注：所谓GAP是指关卡中一些特别的地形、地形的组合或者动作的组合，每个GAP都有其特定的名称，当完成某个GAP后，其名称以蓝色显示在屏幕下方的动作名称中。）

Story模式攻略

在开始攻略之前，需要玩家注意以下几点：

我想请教掌机达人们《烈火之剑》中的96、97两首音乐如何得到？本菜鸟已通版了七、八遍，可仍旧没有得到！
徐靖嘉；18；男；201822；上海市嘉定迎园新村七坊3号402室；

1、在头上有红星的NPC附近按L键可与之对话，符合条件即可接受任务；

2、各关卡的任务列表可以通过SKATER PROGRESS菜单里的GOALS查看，其中黄色表示已经完成的任务，白色表示该任务正等待玩家接受，蓝色表示正在进行中的任务，灰色表示该任务暂无法接受。点击蓝色任务可以再一次查看任务对话；

3、某些NPC要求玩家能力点达到一定的水平才会交给任务；

4、很多要求玩家在特定地点做动作的任务，镜头事先会打到该地点，请玩家注意；

5、某些要求玩家做特定动作的任务会因为玩家角色的性别不同而要求做的动作也不同，请玩家以游戏中NPC的蓝色文字提示为准；

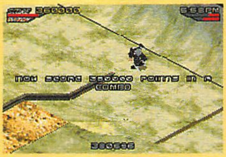
6、很多关卡中都有两种比较特殊的任务：COMPETITION和HORSE。

其中COMPETITION是比赛任务。想要激活比赛任务先要在各关卡中完成特定任务收集Voucher，然后再找到Official付一定的报名费即可参赛。比赛规则是：



三个回合，每回合30秒，玩家需在30秒内在任何地点尽可能得分，每回合结束会有5名裁判打分，最高最低减去后的平均分就是你这一回合的得分，三回合分数中选取最高的两回合相加得到最终分数，最后与NPC排名。

HORSE任务中NPC会要求玩家在一个COMBO中得到一定的分数，当成功完成一个分数后，NPC又会提出更高的分数让玩家挑战，一共会提出5个分数，而玩家也拥有5次机会,全部完成后NPC会给予一定的金钱作为报酬。这种任务可以重复接受，其实是设定用来赚钱的。



7、游戏没有自动存档功能，必须在关卡中的存档标志前按L键手动存档。



8、攻略格式为：任务名[派给任务的NPC名--NPC所在地--任务限制时间--完成任务的奖励]任务具体内容和注意事项。（其中时间限制和奖励两项如果某任务没有提供则不会写出）

攻略部分

NEW JERSEY

LEARNING STATS TUTORIAL[Benny--起点附近]提升两点RAIL能力，然后找Benny对话。

LEARNING TRICKS TUTORIA[Benny--起点附近]提升两点OLLIE能力，然后找Benny对话。

RUN OUT TUTORIA[Benny--起点附近]COMBO中进入徒步状态，然后恢复到滑行状态并马上接上MANUAL动作。

PAINTED SIDEWALKS[Street Painter--起点附近--15分钟--$5 & Neighbor's House开放]在油漆工旁边的人行道边缘GRIND，完成GAP：SIDEWALK GRIND。

WANDER CAUTIOUSLY[THUG--起点附近--1小时--Upper Channels Area开放]收集"SKATE"5个字母。

DOLLY PARTS N PIECES[Stephanie--Upper Channels--1小时--$1]收集4个洋娃娃并送回Stephanie。

IMPRESSIVE... NOT QUITE[Larry--Neighbor's House--30分钟--Drainage Polls开放]一个COMBO中完成POP SHOVE IT和MANUAL动作。

WHERE'S MY KEYS? [Larry--Neighbor's House--30分钟--$10]找到Larry的钥匙并送回。

HIGH SCORE[Bev--Drainage Polls--1小时]获得5000分。

RANDY'S CHALLENGE[Randy--Upper Channels--15分钟--Bridge Area开放]作VARIAL动作。

NOSEGRIND IF YOU CAN[Andy--Upper Channels--15分钟]作NOSEGRIND动作。

TWO GAP DARE[Andy--Upper Channels--30分钟--$10]分别飞过Andy右边3个QP的缺口,完成

GAP：CHANNEL IN和CHANNEL OUT。

COMBO CHAMELEON[James--Neighbor's House--30分钟]一个COMBO中作5个动作。

GARBAGE DAY[THUG--Bridge--30分钟]撞倒5个垃圾桶。

TRICKED OUT GAP[Bev--Drainage Polls--30分钟]在Drainage Polls,GRIND一个U池的边缘，跳往另一个U池的边缘GRIND,空中做INDY动作。完成GAP：POOL GRIND HOP。

COMPETITION[Official--Yard--$150 & Bob Burnquist可在Arcade模式中使用且可使用他的SPECIALS TRICKS]需要两张Voucher和$30报名费。

IMPRESS LASEK[Benny--Yard--30分钟--Bucky Lasek可在Arcade模式中使用且可使用他的SPECIALS TRICKS]1个COMBO内完成50-50、NOSEGRAB、VARIAL3个动作。

HIGH COMBO SCORE[Andy--Bridge--1小时--Yard Area开放]一个COMBO中获得2000分。

COMBO THE BRIDGE[Randy--Bridge--1小时]一个COMBO中收集"COMBO"5个字母。

VERBAL RAN AWAY[Marcy--Yard--30分钟--$40]抓住右边逃掉的猴子。

HORSE[James--Upper Channels--$2]5个分数分别是：1000、2000、4000、6000、8000。

MALL

SIGNING CHUCK'S GAP[Chuck--起点附近--30分钟]飞过商场大门口的一组QP，完成GAP：ENTRANCE CLEARANCE

SKATE[Chuck--起点附近--1小时--Food Court开放]收集"SKATE"5个字母。

KERRY'S A SHOP-A-HOLIC[Kerry--Food Court--1小时--$10]找到5个购物袋并送回给Kerry。

PRO COMBO SCORE[Chad--Food Court--10分钟]一个COMBO中获得5000分。

COLLECT COMBO[Chad--Food Court--1小时--Stores 1 开放]一个COMBO中收集"COMBO"5个字母。

IMPRESS MUSKA[Kerry--Food Court--30分钟--Chad Muska可在Arcade模式中使用且可使用他的SPECIALS TRICKS]1个COMBO内完成KICKFLIP、TAILGRAB、NOSEGRIND3个动作。

CART RACE[Michael--Food Court--15分钟--Stores 2开放]驾驶购物车经过指定地点。

PRO SCORE[Guard--Food Court--1小时]获得10,000分。

FOUNTAIN RAILING[Guard--Food Court--30分钟]作5-0动作GRIND水池边一圈半左右，完成GAP：FOUNTAIN GRIND。

SMASH THE BOXES[Darin--Stores 1--1小时--$20]撞倒6个箱子。

SICK COMBO SCORE[Darin--Stores 1--10分钟]一个COMBO中获得15000分。

THE MISSING STOREFRONT LIP[Chuck--Stores 1--30分钟]在Chuck前面的QP上做AXEL STALL动作。

GRINDIN' THE STAIRS[Sam--Food Court--30分钟]在右边的电梯扶手上做50-50动作，完成GAP：LAST ESCALATOR GRIND。

INFAMOUS SAM[Sam--Stores 2--30分钟]飞过Sam身后的一组QP，其中一个在上层Food Court,完成GAP：FAMOUS AIR。

HORSE[Michael--Food Court--$5]5个分数分别是：2000、4000、7000、10000、15000。

WAREHOUSE

SPRAY CANS[Rob--Warehouse--30分钟]收集5个喷灌。

HORSE[Leo--Warehouse--$8]5个分数分别是：3000、5000、8000、12000、18000。

CHANNEL GAPS[Rob--Warehouse--1小时]飞过起始点下坡后的两组背对屏幕的QP，分别完成GAP：LEFT CHANNEL和RIGHT CHANNEL。

SICK SCORE[Carl--Warehouse--1小时]获得20,000。

BATTERY PARK

TRICK GOAL[Sean--起点附近--30分钟--Skate

你与掌机之间的喜怒哀乐，你有什么想对天下掌机迷说的话，尽管写来！我等天生看信狂在这里等着您，永远！

Park开放]一个COMBO内完成360 FLIP、REVERT、MANUAL。

SEAN'S GAP[Sean--Skate Park--30分钟--Concrete开放]在滑板公园门口上方的横杆上LIP，完成GAP：OPERATION EYE B。

SKITCHIN' CRAIG[Craig--Concrete]抓住车滑行一段距离，完成GAP：SKITCH GAP。

SKATE[Mindy--Skate Park--1小时]收集"SKATE"五个字母。

TAR QUEST[Eric--Concrete--1小时--$20]找到一个拖把和垃圾桶并送回给Eric。

COMBO LINES[Mindy--Skate Park--10分钟--Courtyard开放]一个COMBO内完成JUDO、MELON。

HIGH SCORE[Eric--Concrete--1小时--$20]获得20,000分。

GREG'S RAMP CHALLENGE[Greg--起点附近--15分钟--Rockefeller Park开放]飞过起始点向后第一个下坡两边的一组QP，完成GPAS：OVER THE RAMP。

IMPRESS CABALLERO[Eric--Concrete--30分钟-Steve Caballero可在Arcade模式中使用且可使用他的SPECIALS TRICKS]一个COMBO内完成BODY VARIAL、360 FLIP、360 SHOVE IT。

COLLECT COMBO[Sarah--Courtyard--1小时]一个COMBO中收集"COMBO"5个字母。

TRICKED GRIND HOP[Greg--Rockefeller Park--30分钟]GRIND Greg前面的台阶边缘，飞过中间的缺口完成GAP：SETPS GRIND HOP，同时空中完成 360 SHOVE IT动作。

TRICKY SARAH[Sarah--Courtyard--30分钟]一个COMBO内完成KICKFLIP TO INDY、MANUAL。

HIGH COMBO SCORE[Sean--Courtyard--10分钟--Subway开放]一个COMBO中获得10000分。

IMPRESS RUNE[Mindy--Rockefeller Park--30分钟--Rune Glifberg可在Arcade模式中使用且可使用他的SPECIALS TRICKS]跟随Mindy的要求做10个动作。

GREG'S TRICK[Greg--Rockefeller Park--30分钟]一个COMBO内完成180 ROCK N ROLL、REVERT。

PRO SCORE[Sam--Subway--1小时]获得60000分。

COMPETITION[Official--Skate Park--$250 & Bam Margera可在Arcade模式中使用且可使用他的SPECIALS TRICKS]需要两张Voucher和$60报名费。

HORSE[Greg--Rockefeller Park--$10]5个分数分别是：8000、10000、15000、20000、25000。

BRONX

STANIUM TIX[Ben--起点附近--1小时]收集5张门票。

IMPRESS THE GUARD[Charlie--Start Area--15分钟--Stadium开放]一个COMBO内完成HEELFLIP、REVERT、MANUAL。

COLLECT SKATE[Katie--起点附近--1小时--Projects开放]收集"SKATE"五个字母。

PRO COMBO SCORE[Charlie--Stadium--1小时]一个COMBO中获得50,000分。

NADIA'S GAP[Nadia--Stadium--30分钟]飞过Nadia前面的斜坡完成GAP：DAY OF THE DEAD的同时做BODY VARIAL动作。

TAILGATING[Robyn--Stadium--30分钟--Residential Area开放]找到Robyn的卡车尾板。

SICK SCORE[Nadia--Stadium--1小时]获得100,000。

IMPRESS KAREEM[Katie--Projects--30分钟--Kareem Campbell可在Arcade模式中使用且可使用他的SPECIALS TRICKS]一个COMBO内完成JUDO、MELON、CROSSBONE。

KATIE'S BUILDING GAPS[Katie--Projects--1小时]分别飞过地图最上方的3层楼房上的3组QP，完成GAP：JOLLY ROGER、NICO'S WAY和MISTER BUSINESS。

SICK COMBO SCORE[Charlie--Residential--10分钟]一个COMBO中获得80,000分。

WRONG FLYERS[Amanda--起点附近--1小时-

–$20]找到5张传单。

PARKING SPACE[Amanda––起点附近––1小时––$25]收集5个路障。

HORSE[Katie––Projects–– $15]5个分数分别是：10000、15000、20000、30000、50000。

HANGAR

TED'S GAPS[Ted––Hangar––30分钟]飞过关卡左边的一组QP，完成GAP：WIND TUNNEL MIA,从上面越过右边的HP完成GAP：AIR IS GOOD。

WINGS[Nadia––Hangar––1小时]收集5个翅膀图标。

HORSE[Ben––Hangar––$20]5个分数分别是：20000、40000、60000、80000、100000。

SANTA MONICA

EMMY'S TRICK CHALLENGE[Emmy––起点附近––30分钟]做360 SHOVE IT动作。

COLLECT SKATE[Emmy––起点附近––1小时––Promenanc开放]收集"SKATE"五个字母。

HIGH SCORE[Geoff––Promenanc––1小时––Beach Front 开放]获得100,000 分。

AMY AND THE PROMENADE[Amy––Promenanc––30分钟]围着旁边房子的圆形房顶GRIND一圈半左右,完成GAP：KIOSK GRIND。

CART RACE[Amy––Promenanc––30分钟]驾驶购物车经过指定地点。

LOST BOWLING PINS[Amy––Promenanc––1小时––$20]找到3个保龄球瓶并送回给Amy。

CARLY'S TRICK CHALLENGE[Carly––起点附近––30分钟]做FEEBLE动作。

SKATRIS[Amy––Beach Front––Eric Koston可在Arcade模式中使用且可使用他的SPECIALS TRICKS]跟随Amy的要求做15个动作。

MIDNIGHT TRICKERY[Carly––起点附近––30分钟]做MADONNA动作。

EMMY'S HIDDEIT GAPS[Emmy––Beach Front––1小时]使用SPINE TRANSFER动作穿过3个QP组，位置分别在Emmy左前方，完成GAP：SPINE AL AMP；正前方（近），完成GAP：SPINE AL TOP；正前方（远），完成GAP：SPINE AL TAP ROCKS。

HIGH COMBO SCORE[Chris––Beach Front––10分钟––Weights Area 开放]一个COMBO中获得75,000 分。

IMPRESS JAMIE[Chris––Weights––30分钟––Jamie Thomas可在Arcade模式中使用且可使用他的SPECIALS TRICKS]一个COMBO内完成JAPAN AIR、MADONNA、AIRWALK。

COMBO TRIX[Emmy––Weights––30分钟]一个COMBO内完成KICKFLIP TO INDY、AIRWALK。

PRO COMBO SCORE[Eric––Promenanc––10分钟––Road Construction 开放]一个COMBO中获得150,000 分。

MISSING CONSTRUCTION HATS[Eric––Construction––1小时––$20]收集6顶安全帽并送回Eric。

GEOFF'S GAP[Geoff––Construction––30分钟]绕Geoff前面的水池边缘GRIND一周，完成GAP：FOUNTAIN RIDE。

COMPETITION[Official––Competition––$400 & Rodney Mullen可在Arcade模式中使用且可使用他的SPECIALS TRICKS]需要两张Voucher和$100报名费。

HORSE[Amy––Promenanc––$25]5个分数分别是：40000、60000、80000、110000、150000。

HOLLYWOOD

COFFEE FOR LUIS[Luis––The Whispy––30分钟––Power Records 开放]从Luis身后咖啡厅边上的QP SPINE TRANSFER上楼顶的U池，完成GAP：COFFEE CLUE。

STREET TAGGER[Rob––The Whispy––1小时]找到5个喷灌。

COLLECT SKATE[Luis––The Whispy––1小时]收集"SKATE"5个字母。

SICK COMBO SCORE[Rob––The Whispy––10分钟]一个COMBO中获得225,000 分。

PRO SCORE[Jason––Power Records––1小时]获得175,000 分。

在家长会的时候，妈妈跟班主任说我整天打GBA的事，老师竟然说自己也有一台，也觉得非常棒，但还是劝我不要在学习时候玩。听了后，我的心非常惊讶，GBA真是老少皆宜啊！黄伟豪；14；男；510010；广东省广州市解放北路梓元岗93号402室；

ROB'S SPINE CHALLENGE[Rob--The Whispy--1小时--The Roxi 开放]一个Combo中完成从Rob所在的楼顶和底层的QP之间SPINE TRANSFER3次。

OLLIE'S CANS[Ollie--Power Records--1小时]收集10个易拉罐瓶并送回Ollie。

IMPRESS STEAMER[Jason--Power Records--1小时--Elissa Steamer可在Arcade模式中使用且可使用他的SPECIALS TRICKS]一个COMBO内完成SMITH、FEEBLE、OVERCROOK。

COMBO LINE[Ollie--Power Records--1小时--Cobra Room 开放]一个COMBO中收集"COMBO"5个字母。

JESSICA IS CRAZY[Jessica--Roxi--30分钟--$20]飞过Jessica两旁楼顶的一组QP，完成GAP: HOLY FRIJOLES。

HORSE[Jessica--Roxi--$30]5个分数分别是：80000、120000、160000、200000、250000。

FLATLANDS FOR BRENT[Brent--Roxi--30分钟]一个COMBO内完成POGO、CASPER。

GRIND BRENR'S ROOF[Brent--Roxi--30分钟]用BLUNTSLIDE动作GRIND Brent所在屋顶周围的QP，完成GAP：ROOF GRIND。

ALLEY STINK[Fred--Cobra Room--30分钟]飞过Fred身后的房顶和地下的一组QP，完成GAP：SMELLY ALLEY，并在空中完成AIRWALK动作。

SICK SCORE[Fred--Cobra Room--1小时]获得250,000分。

SAN DIEGO

HIGH COMBO SCORE[Danielle--起点附近--10分钟]一个COMBO中获得125,000 分。

BALLOONS FOR SARAH[Sarah--起点附近--1小时--$30]找到一束气球并送回Sarah。

COLLECT SKATE[Danielle--起点附近--1小时--Main Drag 开放]收集"SKATE"5个字母。

SKITCH PRIDE[Paige--Main Drag--$20--Slums 开放]抓住车滑行整条街。

HIGH SCORE[Dave--Main Drag--1小时]获得250,000 分。

TACKLE BOX[Dave--Main Drag--1小时--$20 & Marina 开放]找到Dave的鱼饵箱并送回。

IMPRESS ROWLEY[Danielle--Main Drag--30分钟--Geoff Rowley可在Arcade模式中使用且可使用他的SPECIALS TRICKS]一个COMBO内完成POP SHOVE IT、180 ROCK N ROLL、NOSESLIDE。

PRO COMBO SCORE[Danny--Downtown Slums--10分钟--Fountain 开放]一个COMBO中获得200,000 分。

COMBO TRIX[Danny--Downtown Slums--30分钟]一个COMBO内完成KICKFLIP TO INDY、SMITH、MADONNA。

PRO SCORE[Karen--Marina--1小时]获得325,000 分。

KAREN'S MARINA RAIL[Karen--Marina--30分钟--Yacht 开放]GRIND Marina港口外侧的护栏(中间有三处间断需跳过)，至少使用一次FEEBLE动作, 完成GAP：MARINA GRIND HOPS。

SKATRIS[Dave--Karen--1小时--Andrew Reynolds可在Arcade模式中使用且可使用他的SPECIALS TRICKS]跟随Dave指令做20个动作。

SICK COMBO SCORE[Derrick--Fountain--10分钟]一个COMBO中获得300,000 分

COMBO LINE[Derrick--Fountain--30分钟]一个COMBO中收集"COMBO"5个字母。

SICK SCORE[Captain--Yacht--1小时]获得400,000 分。

BOAT RAIL TRICK[Captain--Yacht--30分钟]用SMITH动作绕GRIND船的护栏一周。

COMPETITION[Official--Fountain--$600 & Tony Hawk和Paul Rodriguez可在Arcade模式中使用且可使用他的SPECIALS TRICKS]，需要两张Voucher$150报名费。

HORSE[Captain--Main Drag--$40]5个分数分别是:100000、150000、200000、250000、350000。

SLAM CITY JAM

SCOUT HUNT COMPRTITION[Official--起点附近--$1000 & Arto Saari和Mike Vallely可在Arcade模式中使用且可使用他的SPECIALS TRICKS]需要一张Voucher。

雪人：其实，这没啥可惊讶的，老师也是人啊！俺的一个同学也是老师，他就有玩游戏。不过，在这里雪人也要提醒各位还在上学的玩家，一定要合理地分配好学与玩的时间比例，不要因一时之错铸终生遗憾啊！

戏说东洋文化

——借青之天外谈日本文化

当笔者在玩青之天外时，不时地从脑海里浮现出许多日本传统的文化。特别是游戏进行到后期,这种感觉越来越强烈，整部青之天外就好像是日本文化的缩影，她向玩家传递着拥有2000多年历史的日本文明，她用游戏的视角在诠释着那些充满神秘色彩的日本文化。可惜，很多中国玩家难以体会到游戏设计者在制作青之天外时所加入的日本传统文化。为此，笔者特地把青之天外中涉及到的日本文化用通俗易懂的语言解释出来，让玩家能了解一些基本的日本文化。同时，笔者也将把青之天外中出现的人名、地名等与现实中的人名、地名做比较，让玩家体会到日本游戏在制作中的精良并不只是体现在画面上。好了，下面就让我带着大家走进东洋文化吧。

要了解日本文化，先要知道一下日本国的历史，笔者简短地介绍一下吧！

简述日本史

日本的起源：

日本的起源据记载是在公元前3世纪之前。那个时期，古人类主要以打猎、捕鱼为生。因为当时大多使用绳子打结表示语言和数字，所以称这个时期为"绳文时代"。绳文时代的人们重视"精灵信仰"，认为要把死后的人超度只有靠一种奇特法术。这种法术就是"咒术"，而施展咒术并非人人可以，一定要是所谓的"巫祝"才行。因此，在当时巫祝很受人尊敬，而且精灵信仰也是日本最早的一种形式上的宗教。

绳文时代持续了大概1万年左右，在公元前3世纪左右，日本迎来了弥生时代。弥生时代的特征是弥生土器，这些土器较之绳文时代的土器在工艺、形状、烧制方法上都有了显著的进步。在公元前3世纪到公元3世纪的600年间，弥生土器从西日本慢慢延伸到东部日本，使整个日本从绳文时代进入了弥生时代。这期间，古日本人从中国学到了水稻种植技术，金属制品的出现确立了日本人生活的原形。而且通过学习中国的秦、汉两朝及朝鲜的新颖生产技术，日本很快便产生了一个个有20到30户家庭组成的部落，阶级制度初步形成，同时也确立了殡葬制度。这些使日本从原始社会慢慢步入了古代政治国家。

统治者的出现及早期古国的诞生：

日本是在何年何月诞生第一个有国家性质的社会制度现在已经无从考证了。只知道在漫长的历史河流中出现了统治者，而后便统一了全日本。据8世纪左右编写的史书《古事记》及《日本书纪》上说，日本初代的统治者为公元前660年即位的"神武天皇"。因为史书记载神武天皇的即位日为2月11日，因此如今日本的建国纪念日也为2月11日。

随着农耕生活的开始，人们都集中地移居到了合适耕种水稻的丘陵地带，形成了部落。在弥生时代后期的遗址中，在同一片墓区可以看到一些特制的大棺材，有些陵墓内还有很多陪葬品，这就说明当时已经有了身份上的差别了。而且在有些部落中发现了为防备敌人进攻而建造的壕沟,这就是小国建立的初期标志,在绳文时代是看不到这些东西的。房屋，生产工具、家畜的出现又形成了私有制、私有制的发展使得部落间出现了贫富差距。强大富足的部落可以号令周围的小部落，各地也同时出现了可以号令几个部落的统治者，就这样古代的小国家纷纷建立起来了。

古代国家的形成及中国的影响：

在弥生时代兴起的农业产生并发展了身份、阶级的制度,使日本的北九州地区出现了许多小国家。为了显示自己的权势和财力,这些小国的

在寒冬里，GBA才是唯一的暖手工具……谭绪东；17；男；261031；山东省潍坊一中高56级四班；兴趣：FC、MD、GBA、PS、XBOX、所有游戏；QQ：9486805；　雪人：那你就更要好好地爱护他了，得其滴水恩，需当涌泉报啊！

国王们纷纷向中国进贡以提升自己的地位和名望。

220年，中国后汉朝灭亡，进入魏、蜀、吴三国鼎立时期。当时的史书《三国志》中记载说，在3世纪左右，日本大约有30个小国之间发生较大规模的战乱。最后这些国家一起建立了邪马台国，共拥女王卑弥呼，这才停止了战乱。239年，女王卑弥呼向魏国派遣使者，从明帝处获得"亲魏倭王"的封号并获赐铜镜，丝绸织锦等物。由于女王卑弥呼是个巫女，她的政治路线就和宗教有着很大的关系，并不能很好的治理国家。因此在女王卑弥呼死后，战乱又重新开始了。

4世纪初到694年，日本处于古坟时代。这个时期弥生文化得到了新一轮的发展。受到中国六朝的影响，日本人开始考虑广泛的政治合作，于是在当时的大和，现在的奈良县出现了以近畿地区为中心的政治联合体"大和朝廷"。大和朝廷是日本第一个朝廷。它的中枢位于中心地大和与河内，是由其周边的豪族构成的。

4世纪左右，朝鲜半岛出现了高句丽、百济、新罗三国。4世纪后半期，为了争夺朝鲜半岛南部的铁矿资源，大和朝廷曾经派兵和高句丽交战过。一直到5世纪，日本最初的政权大和朝廷几乎吞并了关东地区和九州中部的所有豪族，并且和中国、朝鲜两国建立了外交关系。从古代国家的建立到6世纪左右的这段时期，因为是大和朝廷统治时期，所以被叫做大和时代。

在大和时代，为了求得中国先进的生产技术，倭国五王仁德天皇、反正天皇、允恭天皇、安康天皇、雄略天皇，都向中国的南朝先后进贡过。这在《宋书—倭人传》中有所记载。并且日本人首次借助中国汉字的读音书写人名和地名。在5世纪，中国的医、易、历三个学术传入日本，佛教通过朝鲜半岛也传入了日本。一个从朝鲜百济渡船来到日本的学者王仁正式把中国汉字的书写方法及中国的儒教思想传入日本。另一方面，6世纪传入日本的佛教在朝廷的庇护下急速扩展，在飞鸟地区周围出现了佛教中心，这个时代的文化叫做飞鸟文化。

建立大和政权的豪族们为了争权夺势，彼此间的争斗也日趋白热化。593年，在这种政情危机的情况下，女帝推古天皇即位，她的侄子圣德太子为摄政。为了建立以天皇为中心的集权国家，圣德太子在内政方面制定了冠位十二阶和宪法十七条；在外交上，607年派遣使者小野妹子到中国的隋朝。这次派遣使节的目的旨在摄取中国文化，巩固和扩大朝廷的权威。608年，随行的留学生，留学僧们在中国所学到的知识，成为了此后大化革新的原动力。

圣德太子死后，中大兄皇子一行人采用唐朝的制度，再次挑战圣德太子未完成的计划，继续建立一个中央集权国家。645年，中大兄皇子消灭了朝廷中拥有独裁地位的苏我一族，推行起全国的土地、国民都是国家的，为建立以天皇为中心的集权国家制定了新的改革方案和国政方法。这期间，他学习中国的制度，首次引入了国号这个概念，称国号为大化，并迁都至当时的难波，也就是现在的大阪。后又经历奈良时代、平安时代。

710年到794年就是所谓的奈良时代。这个时期文化高度发达，《古事记》、《日本书纪》、《万叶集》都是在当时撰写的。并且还根据中国汉字发明了万叶假名。而且受到圣武天皇的邀请，中国的高僧鉴真和尚来到日本，在奈良的唐招提寺弘扬佛法。794年到1192年，被称为平安时代。日本首都迁至当时的平安京，也就是现在的京都。平安时代佛教兴起，文化繁荣，当时就有包括《古金和歌集》、《竹取物语》、《源氏物语》、《伊势物语》等巨作。

1192年，源赖朝在镰仓建立幕府起，日本进入镰仓时代。这时的日本演变成了封建社会，并随着幕府与皇室的分离，战乱不断。先后有多少英雄为江山尽折腰，其中包括著名的织田信长、丰臣秀吉、明智光秀、足利义满、北条家族等等。

因为青之天外的设定好像就到平安时代为止，所以日本历史就简单地介绍到这里，大家发现没有，其中提到中国的次数相当多。特别是在日本国建立的初期，中国的文化给予日本非常大的影响。怪不得都说中国与日本是一衣带水的两个国家，的确如此啊。所以，青之天外中的许多日本文化和中国文化都是相通的。笔者认为，在其中和中国文化最有联系的日本文化想必就是富有传奇色彩的日本阴阳道了。在青之天外中，天帝的阴阳师果心居士和水月两人都是极其重要的角色。那什么是阴阳师呢？什么又是阴阳道呢？笔者就为大家详细介绍一下。

我的奶奶前几天去世了，几天后又传来了我石器号里的金暴没了，我什么都没了，只希望掌机和此书在我身旁。
陈熙汶；15；男；515041；广东省汕头市东厦路46号602室；兴趣：打掌机游戏；

青之天外中的日本文化揭秘之一：阴阳道

阴阳五行说：

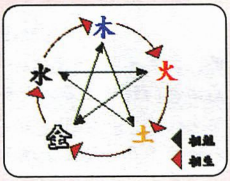
日本的阴阳道是由古代朝鲜半岛的小国百济传入日本的，而后在日本的平安时代得到了快速的发展。阴阳道简单来说就是基于古代中国的五行之说的思想观和宇宙观，它包括诸如天文、历法、占卜术等具有学术性质的东西和基于天人相关的思想而产生的祥瑞灾异的思想，还涉及到咒术和祭祀等方面的理论，并且在日本形成了一个相当完整的体系。

阴阳五行说产生于古中国的周代，在汉朝成为一则学说。据说阴阳五行说能"占万物之命，卜天下之事。"阴阳五行说把雄、明、昼看作"阳"，把雌、暗、夜看作"阴"。而阴阳之分不仅体现在物体的性质上，还体现在动作和方向上，比如上升、前进、向右移动为"阳"，而下降、后退、向左移动便为"阴"。但阴阳之分并不是绝对的，有时会有"阴中阳"，有时也会有"阳中阴"。比如一盏灯在白天为"阴"，而在夜晚则会变为"阳"。



中国古代最初把宇宙理解为一个天与地，阴与阳相互融合的胶着状态，这种状态被称为"太极"。《易经》上说："易在太极，太极生两义；两义生四象，四象生八卦。"天地万事万物均有阴阳两义通过一定的规律产生，因此如果能掌握事物的阴阳之性，就能预测未来。而太极图所表现的就是阴阳之义。黑色的勾形图案表示"阴"，白色的勾形图案表示"阳"，两个圆点分别代表阴中阳和阳中阴。阴阳两义自下而上，自上而下的流动形成了整个宇宙间的太极状态。阴阳说认为每个人的阴阳流动都千差万别，根据每个人的阴阳流动规律就会形成不同的结果，所以掌握阴阳之术就能占卜每个人的未来了。

阴阳五行说还有一个重要概念就是五行。五行被古代中国认为是构成天地万物的基本元素，也是区分阴阳之别的重要依据。五行具体说来就是"金木水火土"这五个元素，这些元素不仅有阴阳之分，还各自代表着四个季节和方位。先说"金"，金代表的是金属之类的东西，在一般情况下金属表面是冷冰冰的，因而为"阴"，但金属在某些时候又会闪闪发光，这时又为"阳"，所以"金"所代表的就是"阴中阳"，象征着金色的秋季，方位为北。接着是"木"，木代表在阳光照耀下生成的草木等，所以可为"阳"，但草木在夜晚时就为"阴"了，所以"木"所代表的就是"阳中阴"，象征的当然是绿意盎然的春季，方位为东。"水"所代表的就是流水、河水、海水等，不管在何时水都是为纯"阴"的，象征寒冷的冬季，方位朝北。"火"和"水"总是相对的，为纯"阳"，象征炎热的夏季，方位朝南。"土"就比较特别了，它代表着大地，大地可以和万物融合为一体，所以"土"的阴阳规律是和周围的其他元素融合的，而且"土"也没有象征的季节，方位为正中央。



针对这五行之说，在公元前3世纪到2世纪左右，中国人又发明了五行之说的另外几个概念，就是五行相克与相生之说。通过对五个元素的观察，人们发现木会吸收土中的养分，土可以让水枯竭，水可以灭火，火可以熔金，金可以让木枯死。从而发明了五行相克之说，认为木克土，土克水，水克火，火克金，金克木。同样通过观察，人们发现木燃烧后会有火，火烧完成灰后便为土，土中可以生金，金溶化后又可成水，水又能灌木。如此一来，又发明了五行相生之说，认为木生火m火生土，土生金，金生水，水生木。通过这五行相生与相克之说，又能根据每人所属的五行来占卜吉凶。而且根据阴阳强弱之分，日月加五行排序为"日月火水木金土"，这也是日语中的星期数为什么要以日月火水木金土七个曜日排列的原因所在。其实就是源于古代的阴阳五行之说。

看了以上阴阳道的初步介绍后，很多玩家会问："阴阳学说既然这么高深奥妙，一定有很多的奇门秘术吧！"回答是肯定的，而且很多秘术玩家在许多游戏和动漫中都看到过。下

雪人：多年前，俺也有过和你类似的情况，人生不如意事十之八九，做人一定要坚强，也希望《PG》能带给你快乐！

面就介绍几个有代表性的。

阴阳道秘术：

セーマン・ドーマン：

セーマン・ドーマン是阴阳道总最有代表性的秘术了。其实他代表着两个日本历史上最杰出的阴阳师，セーマン代表安倍晴明，ドーマン代表芦屋道满。



セーマン正式名称叫做"晴明桔梗印"，如图，形状为五芒星，因为桔梗花开时和此形状非常相似，而且这个是安倍晴明首创的，故称为"晴明桔梗印"。其实这个图案的寓意很简单，就是表示五行相生与相克的。

ドーマン一般指的是称为"九字"的东西，也就是横着画5根线，竖着画4根线所构成的一个图形。为什么会形成这种形状呢，主要来源于中国仙道书里的九字真言，分别是"临、兵、斗、者、皆、阵、列、在、前"。大家一定对这九个字很熟悉吧，据说这九个字能避妖除魔，关键时刻能逢凶化吉，所以很多退魔师也时常用次咒法。

抚物及人偶：

所谓抚物就是用某样东西接触人的身体，而后再把这样东西扔到河里或者焚烧，以此来去除人身上的污秽、不详之物。

而人偶对中国玩家来说就比较熟悉了。阴阳师可以利用人偶来诅咒他人的灵魂，也可以用人偶替代人遭到厄运，更可以制造出有思想能行动的人偶为自己效力。在青之天外中，若菜姬便是阴阳师水月用千年古樱的木心制造出的人偶，这与此处的人偶意义完全一样。只不过传说中的人偶可只是一些用稻草扎成的假人，而不是像若菜姬那样的美少女啊。

式神：

式神就是指阴阳师所差用的鬼神。有时也写成"识神"。"式"这个字在日语中是"使用"的意思，但式神并不是指人们所说的神仙。他们只是一些为阴阳师效命的鬼神，比如名阴阳师安倍晴明所使用的式神一共为12个，分别是"青龙、勾陈、六合、朱雀、腾蛇、贵人、天后、大阴、玄武、大赏、白虎、天空"。这12个式神又称12神将，虽然佛教中也可看到所谓12神将之名，但和这里的概念是完全不同的。在青之天外中，500岁的阴阳师果心居士所使用的秘术都是这里介绍的式神，只不过名字没安倍晴明所使用的12神将这么深奥吧。

符咒：

符咒对中国玩家来说也很熟悉。就是在一张特殊的纸上写些具有咒术含义的字句，把这张纸变成所谓的灵符。符咒初期是与人的感觉一起融合后再加上咒术字句而形成的。而后由于九字和五芒星的出现，符咒的种类就又增加了很多种。这也是人们一般所说的护身符及辟邪物的原形。在青之天外中，很多商店都可以买到"おまもり"这种装饰品，这其实就是日本的护身符，在后面我还会具体介绍一下。灵符在日本的阴阳道中，运用最广泛的即是"急急如律令"，这是期望事情能早点成功的意思。好像在中国也有像"太上老君，急急如律令"这样的灵符。这又证明了日本阴阳道与中国道教有着一脉相承的关系。

封鬼门：

所谓鬼门就是指东北方位的方向了。日本阴阳道认为，鬼出入的鬼门是一切不详不吉的征兆，所以一般都很忌讳这个方位。古代的日本人便在这个方位种植上能克鬼的桃木。在青之天外中，不知道是巧合还是故意，天鬼山的方位正好也是在地图东北。

几个具有代表性的阴阳秘术就介绍到这里，当然阴阳秘术还有好几种，比如辟邪步、九星气学、奇门遁甲等等。但因为与青之天外关系不大，所以这里就不提及了。不过既然阴阳道是一种具有宗教性质的学说，那么一定有其信奉的神明吧！下面我就来介绍一下日本阴阳道中所信奉的神明们。

阴阳道所信奉的神明：

泰山府君：

泰山府君是日本阴阳道的主神，掌管冥府与人间生死。传说他是在中国五岳之首，东岳泰山中降临的神仙，所以又称东岳大帝。东岳大帝掌管着人类的生死和赏罚，并引导死后人的灵魂进入神地。他还管理着人的来世和现世，如果一个在现世中作恶太多，那东岳大帝就会惩罚此人。和泰山府君有同样意义的神仙很多，比如中国的太一神、阎罗王，日本的素戋鸣尊、

我即将大学毕业，独自步入社会。但我并不孤独，因为有GBA与《掌机迷》伴我左右。——某读者
雪人：俺刚毕业时也曾有过一些不适应社会的时候，用游戏来自我放松是个不错的选择，《PG》愿做你忠实的朋友！

三轮明神、牛头天王等等。而把泰山府君作为日本阴阳道中最高的神明，并明确指出他存在方位和地点的还是日本超著名的阴阳师，安倍晴明。

星辰祭祀：

北极星又称北辰，在中国古代起就被当作掌管全宇宙的星，并成为很多人心中最高等级的神明。因为北极星所在的方位被称为"中宫"，那里传说居住着全宇宙最高的神明统治者，日本人叫做"天帝"，中国人叫做"玉皇大帝"。玩家发现了吗，此处出现了青之天外中一个关键人物，青之大地统治者"天帝"的名字。看来游戏设计者多数也是根据阴阳道之说设计的这个名字，因为天帝在青之天外中是最高的统治者，而且他居住的大都位于青之大地的正中央，所谓"中宫"也。

八将神：

日本阴阳道中所指的八将神是牛头天王的八个儿子。人们一般把他们叫做星之神仙。分别是太岁神、大将军、太阴神、岁刑神、岁破神、岁杀神、黄幡神、豹尾神。八将神所对应的星分别为岁星（木星）、太白星（金星）、镇星(土星）、辰星（水星）、镇星（土星）、羁惑星(火星）、罗喉星、计都星。八人本名为总光天王、魔王天王、俱摩罗天王、得达神天王、良侍天王、侍神相天王、宅神相天王、蛇毒气神。本地为药师如来，他化自在天，圣观自在尊，坚牢地神、河泊大水神、大威得明王、摩利支天王、三宝荒神。太阴神到岁杀神之间是表示五行的，而后面的黄幡神和豹尾神则分别代表白道和黄道，所谓白道就是古代人认为月亮的行走路线，而黄道就是太阳的行走路线。

日本阴阳道所信奉的神明就介绍完毕了，总的来说还是和中国文化有着密切的联系。而且阴阳道在日本的发展已有一千多年的历史，因此在日本人中广为流传。不仅如此，日本的很多传统艺术也和阴阳道有着密不可分的关系。在青之天外中，有一个情节是有关琵琶的。琵琶是日本雅乐中的一种乐器，据说阴阳师安倍晴明曾经用琵琶演奏出的乐曲伏魔降妖。所以在青之天外中，有一位阴阳师便会拜托游戏主角寻找一把琵琶。而且在青之宝中，也有一把琵琶。阴阳师与琵琶的故事完全出自与日本的阴阳道。还有一点，笔者必须指出，当我第一眼看到天帝阴阳师水月的设定时，我就想起了日本历史上最著名，被无数漫画家改为漫画，被无数导演拍成电影，并且被日本人供奉了1000多年之久的平安时代阴阳师，安倍晴明。下面就介绍一下这位富有传奇色彩的人物：

天才阴阳师安倍晴明



安倍晴明简介：

安倍晴明生于延喜21年(921年），死于宽弘2年(1005年)。享年85岁，不过在《土御门家记录》中记载他是在45岁就逝世了。至于出生地，由于史料上记载不详，所以无法考证。不过民间有三个说法，有的说安倍晴明是出生在大阪的，因为大阪有安倍晴明的神社，并在神社内有安倍晴明的诞生碑；而有的说他是出生在茨城，还有的说是香川。不管他出生在何地，他的血统是正宗的皇室血统。因为他是孝元天皇的皇子，大彦命的第9代子孙。高贵的血统使他从小就令人刮目相看。作为一个阴阳师，安倍晴明辅佐过从朱雀天皇到一条天皇先后六位日本的帝王（朱雀、村上、冷泉、元融、花山、一条六位天皇）。其中在村上帝时期，安倍晴明出访中国的唐朝，在城刑山拜伯道仙人为师学习中国当时的神学和仙道。此后学成回到日本运用所学之事为日本朝廷的祭政和日本国民的民族生活奠定了基础。如今日本国内的生活形式、年中节日、历法和占卜法都是由他当时传入的。



而且安倍晴明还撰写了日本著名的阴阳道学说之书《占事略决》。其中描绘了阴阳五行的各个符号之间与占卜、历法等的研究结论。在当时对于日本阴阳道来说，这本书是相当有实用价值的一本书籍。因为里面记载了几乎当时人们所遇到的所有事情的占卜方法。

安倍晴明在日本阴阳道界的地位，就好像是中国佛教中的达摩一般。他是日本阴阳道的奠基人物，开创了从平安时代起的阴阳道之热。在日本有很多流传甚广的传说都是围绕安倍晴明的，比如百鬼夜行、龙宫传说、狐狸

你知道为什么我每期都能买到《PG》吗？那是因为，我每次都预付了现金。《PG》难买啊……
戚盛环；20；男；071002；河北大学数计学院9号；兴趣：音乐、运动；

之子等等。可以说安倍晴明是日本的第一阴阳师。

安倍晴明其人就简单地介绍到这里，那么为什么笔者一看到水月就会想起他呢？原因很简单，因为水月的设定和他非常像，我来说几个水月和他的相似点吧。

安倍晴明与水月





容貌上的相似：

虽然安倍晴明年轻时的样子谁都没见过，也没有画像流传下来，但在很多古书中记载安倍晴明是难得一见的美男子。不仅如此，安倍晴明还有一双特别迷人的眼睛，用现在的话说就是"电眼"。这和水月都像极了。特别是一本名叫《阴阳师》的漫画上所描绘的安倍晴明和水月非常相似，请看：

怎么样都是细柳眉，大眼睛吧。只是水月眼中有点迷茫，这是因为他一开始被魔法院洗脑的缘故。不仅是相貌，水月和安倍晴明在职业上也几乎相同。

职业上的相同：

水月和安倍晴明都是阴阳师。而且安倍晴明是辅佐天皇的第一阴阳师，水月则是辅佐天帝的御前阴阳师。两者都是一人之下，万人之上的。相貌和职业的相似与相同不得不让我们相信，水月的原型很可能就是日本第一阴阳师安倍晴明。只不在青之天外中，水月这个角色更多是有点悲剧色彩。

谈了这么多阴阳道的东西，大家一定发现了青之天外中很多取材于阴阳道文化的地方吧。下面我就罗列一下。

青之天外中的阴阳道

人物：

除了刚才所说的水月以外，果心居士就很像神秘的伯道仙人。而且在青之天外中，果心居士就是以500岁的仙人登场的。凑巧的是，伯道是安倍晴明的师傅，而果心居士是水月的师傅。

特技：

水月和果心居士的特技都是阴阳道总的秘术。水月有个特技是扔出几个纸做的人偶来攻击敌人，还会做出一只鸟探索地图，这些就是我刚才提到的阴阳秘术"抚物和人偶"。果心居士的特技都是式神，而且有个特技是可以在地图中不遇敌，这和阴阳秘术中的辟邪步有异曲同工之妙啊。

魔石：

青之天外中的魔石是整个游戏中的灵魂系统，魔石分为原石和合成石，原石分别有火、木、水、土、雷、邪、光、怪7类。大家发现没有，这个魔石设定似乎和阴阳五行说很相似。不仅如此，在青之天外中还有魔石合成系统，我看就是五行相克，相生图的强化演变版嘛。

以上谈的这三点，是青之天外中涉及到阴阳道的例子。当然，青之天外中还有很多涉及到其他日本文化的东西，比如忍者。在青之天外中，有一个剧情就讲到了天帝的忍者，其中还提及了半藏这个人。历来，忍者都是很神秘的一群人，所以玩家也许对此也不是很了解，下面笔者就简单地介绍一下。

青之天外中的日本文化揭秘之二：忍者



忍者简介：

忍者是从日本的大和时代起就有了。因为当时豪族之间争斗频繁，忍者是作为一支执行秘密暗杀和破坏，及情报收集任务的队伍。经过千年后，忍者这支队伍一直到幕末才渐渐消失了。在长达千年的这段时期，只要有战乱，有争斗的地方都能看到忍者的踪影。可以说忍者是活跃在黑暗里的一群间谍，因此有人形象地把他们叫做黑党。

忍者的故乡在日本有很多个，不过最有名的莫过伊贺与甲贺两个地方了。因为这两个地方是忍者的诞生地，所以在青之天外中，就有伊贺和甲贺两个地方。并且和现实中一样，都是忍者居住的地方。那刚才说的阴阳师有其秘法，那么忍者有什么特殊法术吗？当然有，忍者的法术就被称为忍术，接着就为你介绍：

忍术：

因为忍者主要是从事情报收集、暗杀、破坏等隐秘任务的，所以他们使用的忍术追求的是高速度，高准确率。因而，忍者必须充分运

用自己的身体及周围的环境，使用不同的忍术，以达到任务的目的。由于忍者一直处在阴暗的环境下，所以在忍术的领悟前，忍者必须要对自身进行修为。比如修为对主人的忠心，为民众的爱心，对社会的诚心。如此才能不把忍术滥用在其他地方，贻害苍生。如果玩家要学习忍术的话，也先要修为哦^_^。

忍术一：谍报活动中的情报收集、保护、传输

收集情报是忍者很重要的任务，在战国时代这几乎成了忍者最主要的任务了。一般忍者收集情报主要通过窃听、询问、威胁等手段，当情况收集好以后就通过暗号、密文、或特定的语言保护起来，送回主人那里。如果情况简单并且很紧急，也可以通过放狼烟、烟火等信号来传达。

忍术二：逃跑，隐遁之术

忍者的逃跑功夫可称得上是一绝啊。因为有时忍者都是孤军奋战，潜入敌阵的，所以熟练的逃跑和隐遁之术是非常重要的。逃跑之术其实没什么讲究，就是要跑得快，一般忍者的跑步速度都很快。主要介绍的是隐遁之术，这个对忍者的考验就很大了。忍者们必须运用周围的环境，使用不同的隐遁之术。最简单的就是躺在地上，然后拿块和地面颜色相同的毯子盖在身上就可以了。不过这样很容易被人踩死^_^||。或者用鹌鹑蹲，因为鹌鹑一受惊就会把整个身体缩成一个球状，这样别人也很难发现。再有就是装死了，不过这种办法对熊有效，对人就没什么效果了。其实，忍者的隐遁之术高超在五遁之术，也就是木遁、火遁、水遁、地遁、金遁。能活用这五遁之术的忍者，基本上在执行任务时可以做到万无一失的。木遁指的是用树木、草丛等植物性的东西隐藏起来，然后逃走。火遁指的是扔出特制爆炸物，在出现一阵烟后，嘣地一下就逃走了。水遁就是潜入水中逃跑。地遁就是潜入地中，或者利用高地、岩石等东西隐藏后逃跑。金遁指的是用兵器反射的强光，或者发出的噪音引开对手注意力后逃走。

忍术之三：变身易容术

忍者一般伪装成以下七种样子，分别是货郎、山伏、出家的和尚、虚无僧、猿乐士、放下师和武士。当然，有些忍者还会男拌女装，比如乱太郎里的山田老师，呵呵。

忍术之四：咒术、心理操作、催眠术

咒术、心理操作、催眠术是根据阴阳术而来的。忍者主要靠这三个法术迷惑敌人，从而让任务可以顺利的完成。

忍术之五：九字法



九字就是刚才提到的"临、兵、斗、者、皆、阵、列、在、前"九字。忍者用这九字来修身养性，条理自己的心情和思绪。九字法是有手势的，有兴趣的玩家可以看图学一下。

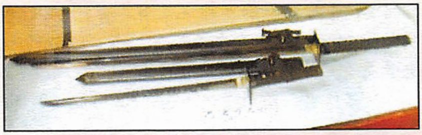
这就是传说中的九字护身法。忍者用它来护身，阴阳师则用它来退魔。著名的漫画孔雀王中也用的是这种手势。

以上四种是忍者们一般使用的忍术，在青之天外中，如果先女主角进行游戏的话，就会得到忍者同伴"十兵卫"。他的特技很有忍者的传统风格啊，快、准、恨，而且玩家可以发现十兵卫的特技都是我介绍的四种忍术。忍者虽然有了忍术，但也需要武器防身吧。忍者的武器很简单，我谈一下吧。

忍者的忍具

忍者的太刀：

忍者的武器在青之天外中有太刀，何为忍者的太刀呢？请看下图：



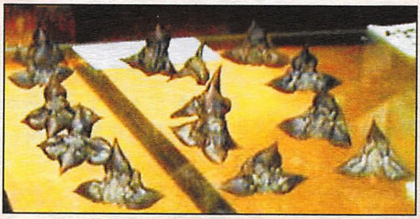
这几把就是正宗的忍者太刀。刀身比起其他日本刀短很多，而且轻很多，主要是便于忍者携带。刀刃锋利无比，见血封喉，杀敌只在一瞬。在太刀的一面，刀身非常光亮，这主要是为了用金遁而设计的。一般的忍者刀都是黑色的，主要是配合忍者的黑色打扮，在夜里很难被人发现的。忍者还有一样武器许多玩家都很熟悉，那就是手里剑。



手里剑，顾名思义就是拿在手里的剑。其实作用和我们中国的飞镖差不多。不过忍者的手里剑样式很多，

请广大掌机迷不要说些"肺腑"的话，因为那段木头根本不去听，不接受。只知道把读者的话一股脑加入边角栏，就像现在这样。圣木藤岱；15；男；110034；辽宁省沈阳市皇姑区第三十三中学三年二班；兴趣：作曲、研究掌机游戏；

如图。这些手里剑一旦扎入人的体内就很难被拔出来，而且有些忍者还在手里剑上涂毒，更能秒杀对手。手里剑可以飞人，也可以扔在地上阻止别人前进。不过手里剑扔在地上功效不大，因此忍者又发明了一种暗器，形状如同老菱的老菱镖。



老菱镖一般是用铁制成的，四个角非常尖锐。扔在地上，对手踩上去的话，保证一条腿残废。不过因为老菱镖过于沉重，携带起来不方便，飞别人也不准。一般都是由忍者事先放置在地上的。

其实，忍者的忍具还有很多，比如卷物啊，飞镖啊，火炮啊等等，但因为篇幅关系，就不介绍了。

介绍了些忍者的知识后，接下来就要谈谈青之天外与忍者的关系了。忍者是日本文化中的一个瑰宝，到目前依然被很多人喜爱着。我想，这也是青之天外中加入忍者情节的一个原因吧。笔者把青之天外和忍者的资料比对了一下，发现以下几个相同点，一一给玩家道来。

青之天外中的忍者

服部半藏：

青之天外中有一个叫"半藏"的人物。他是天帝忍者的头领。虽然，他叫"半藏"而不叫"服部半藏"，但笔者一看到他就知道，他的原型就是服部半藏。其一，服部半藏和他一样均是伊贺忍者的头领。其二，服部半藏深得德川家康的宠信，而半藏也深得天帝的信任，不然不会把天帝之宝交给他。其三，半藏和服部半藏的外貌非常相似。



如图，这是比较像服部半藏的一幅图。大家可以清晰的看到服部半藏左边脸上有道伤痕，而半藏也有，只不过半藏的伤痕到了眼睛这里。所以，笔者可以断定，青之天外中的半藏就是以服部半藏为原型的。在日本忍者里，服部半藏可是和百地三太夫、藤林三门守并称伊贺三大忍者的。

地点的相似：

在青之天外中，伊贺和甲贺是在群山围绕的山地中。这点与现实中的情况也一样。因为伊贺就是位于群山围绕的地方。而且方位和游戏中的很相似。

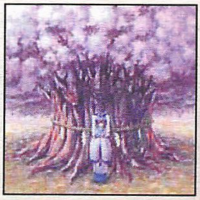
阴阳道、忍者，这两个青之天外中的日本文化笔者已经和大家详细地探讨了一下，玩家是否觉得并不是那么的深奥，不可思议呢！是啊，很多东西都是被游戏这个特殊的形式给渲染了，使得原本很多人不知道的事情变得更神秘了。不过，游戏也让我们了解了很多的知识。其实青之天外中还有许多地方和日本文化是息息相关的。

青之天外中的日本文化揭秘之三：其他日本文化

青之天外是经过游戏制作者两年的工夫才打造出来的大作，因此其中处处可以看到游戏制作者的用心之处。日本文化与青之天外良好的结合就是其中一方面，除了我上面讲到的阴阳道、忍者以外，青之天外中还反映着以下的日本文化。

日本的国花樱花

樱花是日本的国花，这个很多人都知道。而且樱花只在日本有，在其他国家，其他地方都没有樱花。可以说，樱花就是日本的象征，看到樱花就会想到日本。在青之天外中，找到若莱姬的地方是一片巨大的樱花林。就连若莱姬也是由千年樱花的木心做成的人偶。玩家注意没有，在忍者事件中，代表伊贺忍者的标志就是一片粉红色的樱花花瓣，日本的忍者和日本的国花在这里相得益彰。



再说说青之天外中的樱花神社，神社是日

本传统的宗教地点，就好象佛教的寺庙一样。而樱花神社不同于其他神社，它里面供奉的是一颗千年的樱花树。樱花代表着纯洁与美丽，淡粉色的樱花常被人用来形容美貌、纯洁、善良的少女。因此，青之天外的游戏制作者很巧妙地把若菜姬设定为由樱花木心做成的少女人偶，一方面突出樱花在日本的神圣地位，因为若菜姬肩负着保护天帝之剑的使命，一方面突出若菜姬美丽、纯洁的少女之心。

中国的两大城市

此次青之天外中出现了两个与现实中同名的城市，上海与九龙。虽然样子上都和现实中的上海与九龙差距甚远，不过风格上倒还有几分相似。先谈上海，上海在很多日本人心中就是繁华和发达的大城市，因此青之天外上的上海是所有城市中店铺最多的地方，有唯一的一家古董鉴定店，唯一的一个二手货市场，人来人往，熙熙攘攘，繁华那是当然的。不过笔者总觉得青之天外的上海应该是80%的上海与20%的澳门结合起来的，因为青之天外中的上海还有个大型赌场，现实中上海可没赌场，只有澳门有。再说九龙，九龙是香港最繁华的地段了，不过青之天外里的九龙却是个小村子，并不是很发达。这又让我想到了，九龙原来就是个小村子，而上海以前就是远东第一大都市。所以笔者认为，这里的上海和九龙应该是在清末民国初的时期。

有趣的地名

刚才谈到了伊贺、甲贺是日本的忍者故乡。那青之天外中其他的地名有什么渊源吗？当然有。比如在大都中的祇园寺就是一个很有特殊意义的地名。说到祇园两字，不得不说京都的祇园祭。

京都的祇园祭是日本很有名的一个活动。活动当天，所有参加祇园祭的人都穿上日本传统的和服，拿着扇子、纸伞等东西在大街上游行。祇园祭的重要一环就是很多人抬起一个巨大的特殊轿子，在轿子上站着模仿古代日本贵族，神仙的人，这些人有时在轿子上跳舞，有时向下面的人群致意，或者洒点花瓣之类的东西，人流通过指定的路线，拥护轿子走到终点。祇园祭本来是为了庆祝大丰收，感谢神明的一种祭祀活动。现在已经演变成了一种京都每年都要举行的大型活动，在祇园祭中不仅可以看到万人游街的大场面，还能买点日本传统的点心、茶水，一边吃，一边看。



祇园寺就谈到这里，大都中还有一个地名特别引起笔者注意，那就是六波罗。很多玩家第一眼看到，肯定想到了一种美味的水果菠萝。其实六波罗和菠萝一点关系也没有，也不是六个菠萝的意思。六波罗在日语中有两个解释，一个就是它的本意，所谓佛教中的六波罗蜜、布施、持戒、忍辱、精进、禅定、知惠；还有一个就是日本历史上建立的一个机构，六波罗探题。这个和游戏中的六波罗意思最相近。因为六波罗探题是当时幕府建立在京都的一个机构，目的是为了监视朝廷及京都的一举一动，并且担当京都的保卫工作。青之天外中的六波罗是大都中的一个地区，里面的将军也是担任保卫大都的任务，所以可以推定，青之天外中的六波罗就是一个机构。既然祇园寺和六波罗都在大都，那么游戏中的大都也就是根据古代时的京都来设定的。青之天外的游戏制作者又一次把历史文化和游戏结合起来了。

有趣的人名

人名有趣之处首先有说的就是背着大钟怪力僧卡拉夏了。他的名字很有意义的，但只在日语上有。卡拉夏的日文写成"ガラシャ"，我们把这个词一分为二"ガラ"和"シャ"。"ガラ"这两个假名可以写成汉字"柄"，在日语中的意思是体格，可以引申为体格强壮。而"シャ"可以写成汉字"者"，意思人。所以"ガラシャ"合起来就是体格强壮的人。哈哈，玩家们都知道，青之天外中的卡拉夏的确是个彪形大汉，也就是体格强壮的人，真是名副其实啊。

其次谈谈鬼族少年天下丸。"丸"这个字就很有日本传统风格，记得以前天外中也出现过名叫"战国丸"的主角。"天下"表现了这个鬼

我每天上下课都要坐地铁，而这段时间也成为我仅有的"游戏时间"，拿出GBA爽两把还会引来众人注意的目光，这也许便是掌机的魅力吧！毕澍；18；男；201100；上海市闵行区报春二村22号40号；兴趣：篮球、PC、GBA；

族少年勇敢的意思，因为要得到天下不勇敢不行。又因为天下丸是鬼族少年，鬼族的个性就很粗暴，特点就是好战，所以攻击力不俗。在青之天外中，天下丸做事卤莽，不经过大脑思考，在游戏中攻击力绝大，这和他的名字还有种族都是有联系的。

最后说说胧式部。胧式部这个女性名字让我想到了一部日本文坛上的巨作《源氏物语》。《源氏物语》的作者是一位女性，名叫紫式部。而《源氏物语》中又有个人物叫胧月夜。分别取"胧月夜"的胧和"紫式部"的"式部"，合起来不就是"胧式部"了。凑巧的是，胧式部是个被爱所伤的女子，胧月夜在《源氏物语》也是因为爱情而有点悲剧性的人物，并且胧式部是被天帝所伤，胧月夜是被天皇所伤，两个人有太多的相似之处，唯一不同的是胧式部成了幽灵，胧月夜成了尼姑。

这三个人名在青之天外中很具有代表性，因而我把他们写了出来并进行分析，还有的人名也在日本文化里很有渊源。比如神乐，十兵卫等，但由于篇幅限制，笔者就不多说了。

道具趣谈

在青之天外中，有种叫"おまもり"的装备品。这个在日本文化中是阴阳道的产物，原型就是阴阳道中所指的护身符。日本的护身符分为很多种，有辟邪的，有加运的，有送子的，有升学的。名目繁多，种类齐全，似乎在每个神社都能买到护身符。在青之天外中，樱花神社的护身符可以辟邪。那日本护身符到底是什么样子的呢！笔者给玩家看一下吧！



这个上面有"晴明桔梗印"的护身符就是从有1000多年的晴明神社中求来的。这个护身符上面写着"御守"两字，其实就是日文中护身符的意思。这是一个求得平安的护身符，很普通。



这个护身符不是带在身上的，而是放置在家中的。上面写着"晴明大神　火炎除守护"几个字。意思防止家里失火发生火灾，把这个护身符放在家里的炉灶边上最合适。



这是一个给孩子带的护身符，所以上面有卡通形象的阴阳师。此护身符能保护孩子免受病魔袭击，还能让孩子学业有成。



这种名为清澈的砂不同于一般的沙子。据说用这种特殊沙子种出的花草生命力特别强，鲜艳度也很高。



这种上面写着"魔除"两字的护身符一看就知道是除魔避邪的。不过一般人用来保佑旅途平安或者人生平安。

青之天外与日本文化笔者已经谈完了。玩家可以发现，不管是阴阳道、忍者，还是其他的日本文化，在青之天外中都得到了体现，甚至是发展。日本的历史才2000多年，中国的历史有5000多年。为什么我们国人的很多游戏就体现不出中国文化的精髓呢？如果像青之天外那样，把日本文化与现代科技巧妙地结合在一起，我想很多国人游戏就会有很好的前景了。记得当初魔兽3冰封王座刚发售的时候，里面的中国国宝大熊猫的穿戴竟然是日本武士装束，虽然后来暴雪改正了，但是这个问题值得我们深思。为什么日本的武士外国人游戏厂商熟悉而中国人的基本行头他们也不懂呢？这就是中国游戏的失败之处了。记得史克威尔的FF7走的是国际路线，但还加进一个日本女忍者尤绪呢，我想当外国玩家在玩FF7时就会大致了解到忍者的知识吧。这就是一种非常成功的游戏推广文化的方式。我觉得日本游戏在这点上真的很下工夫，青之天外就是最好的例子。希望以后更多的国人游戏能把中国的传统文化加入游戏之中，到时候也要让全世界的人在玩游戏时知道，汉字是中国发明的，阴阳道是中国首创的，亚洲的文化源于我们拥有5000多年文明史的中国。

~全文完~



GBA	厂商：Nintendo		发售日：2004.1.29
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：对应红外线通讯器

文/贵阳 黄巍（LoftyBoy）

系统介绍

本作虽然是初代口袋妖怪的复刻版，但系统和剧情方面的变化比较多，为了方便读者进行游戏，我们现在将系统详细介绍一番：

选项菜单（地图上按START键）

1、すがん（妖怪图鉴）

本作的图鉴进化比较大，除了老功能一览表（ボケモンいちらん）外，增加的各地点存在的口袋妖怪（いろんなばしょにいるボケモン）功能也需要慢慢完善，它最显著的特点是可以让玩家知道某种PM是由哪一种PM进化而来。索引（さくいん）功能则是把PM名字按照日文的

雪人：哼哼哼，想威胁俺，俺们东北人吃软不吃硬，就是不登，爱咋咋地！风林：喂喂，你好像已经给登上了嘛？　雪人：啊，这个，——！

各种发音分类索引，本是为了方便查找，但对于大部分国内玩家来说毫不实用。

2、ボケモン（妖怪状态）

与红/蓝宝石版相比没什么变化，可以查看妖怪的各种数据（つよさをみる）、调换位置（ならびかえ）、装卸道具(もちもの)、使用各种地图技。

3、バッグ（背包）

背包同样有些改变，技巧机器（わざマシン）以往都是单独分为一个项目，本作中它被集成到了贵重品（たいせつなもの）里面,果实袋(きのみぶくろ)也是如此，并用蓝色着重注明。道具（どうぐ）、妖怪球(モンスターボー)没有变化。

4、主角姓名

在菜单上这一项会显示你自己为主角取的名字，它其实是一张教练的身份证，注明持有者的姓名（なまえ）、资金（おこづかい）、捕获PM的数量、游戏时间、获取的徽章。

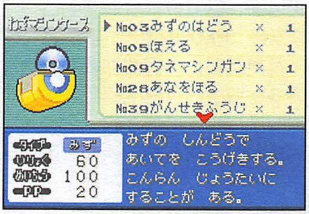
5、レポート（存档）

6、せってい（设定）

从上到下依次是对话显示速度、战斗动画开关、战斗时交换妖怪的规则、音效、按键方案、游戏窗口调整。

技巧机器的改动

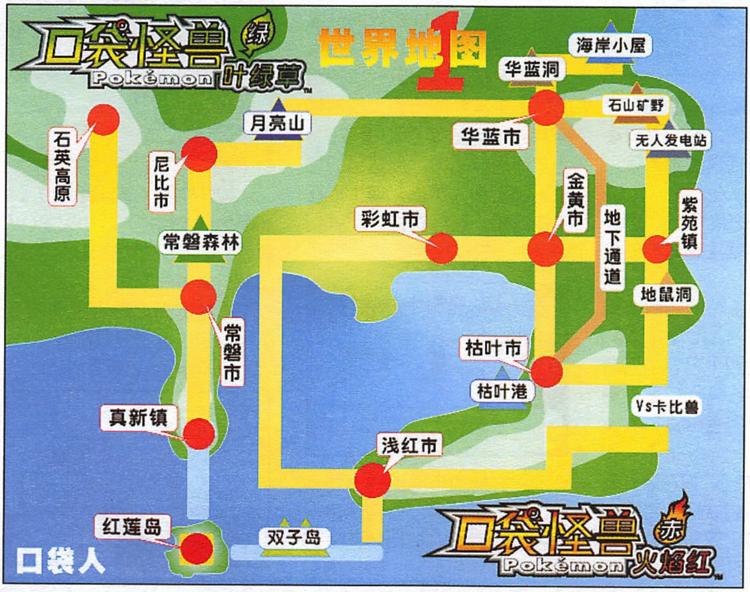
本作在与原红/绿版本相同的位置获得的技巧机器多数是不同的，同时各号数对应的机器也全部更改，比如第一场首领战，原来可以拿到的战利品是34号（属性普通），现在变为39号（属性石），而原来的39号技巧机器（属性普通）需在12号公路出口处的民居2F拿，所以原版本的技巧机器列表可以扔掉了。



问题帮助机能：

该功能是系列首创，无论在何时，只要按下L或R键就能启动。之后屏幕上会列出与当前状态有关的疑难，选择需要的内容之后就会展开详细的解答（以后做"口袋百问"就方便了^_^）。

全新的地图：



←以现有的资料来看，本作绝非复刻那么简单，新加入的地图、PM、事件，数量众多，这些值得研究的地方我们会在以后的文章中一一披露，现在先让我们看看流程中涉及到的第一张地图。

本人认为兵工厂毕竟是文字和图片，不能使我们分清真假，所以还需实践，请寄两只GBASP来，一只翻新机，一只原装机，一定要答应我的要求，到底消费者是上帝嘛！浙江杭州　金凌霄

剧情&解析攻略

序章



奥基德（オーキド）："初次见面，各位好，欢迎来到口袋妖怪（PM）的世界，我的名字是奥基德，人们都称我为口袋妖怪博士。世界上栖息着一种叫做口袋妖怪的动物，一些人拿它们当作宠物，一些人用它们来战斗！而我自己则是专职研究口袋妖怪"。



现在给主角选择性别，おとこのこ是男孩，おんなのこ是女孩，笔者选择的是男孩，取名木村（きむら）。

"这位是我的孙子，从你还是个婴儿时他就注定是你的竞争对手了。"

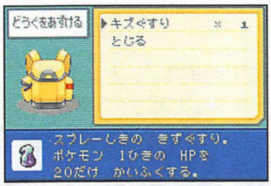
接下来为主角的宿敌新取一个名字（じぶんできめる）或者从已有的四个名字中任选一个，笔者给在新作中变得酷酷的他取名：宝宝（あかちゃん）。

"好了，木村，现在展开属于你自己的口袋妖怪传奇吧！梦幻般的冒险世界和口袋妖怪正等着你，我们走！"

真新镇（マサラ）

木村在自己的屋子里玩了一会儿游戏机后发现到时间该出发了，于是穿戴整齐下楼来跟母亲道别。

电脑里面存放着一份可以回复20点HP值的伤药（キズぐすり）。



母亲："奥基德博士住在隔壁，他正在找你呢。男孩到了这个年纪就应该离开家到外面闯荡，电视里都是这么说的"。木村打开电视，果然发现正在播放的电影讲述的就是四个男孩沿着铁路线离开家乡的内容。

去奥基德博士研究所的路上，一个胖胖的男孩大赞木村拥有通过电脑储存和提取PM的不可思议能力。抵达目的地后，被工作人员告知博士现在不在这里，既然这样，那就到小镇外面去找找看吧。



研究所的电脑里有一封来自口袋妖怪精英联盟的信息，内容是联盟将会招待所有来访的口袋妖怪训练师，同时请来访者带上自己最好的口袋妖怪，这样会得到作为训练师的等级评定，地点是最后挑战四天王的影子村（セキエイ）。

正当木村刚刚要离开小镇时，突然一声"草丛危险"的大喊让他不由得停下了脚步，等来人走到近前，发现发出这个声音的正是奥基德博士。

奥基德："真是危险，草丛里生活着危险的野生PM，自己必须有一只PM才能得到保护。好了，跟我来吧"。

博士领着木村回到研究所，早已等到不耐烦的宝宝此时抱怨博士身为爷爷却让孙子在这里等了这么久，博士诚恳地向他道了歉，接着博士让木村从他自己年轻时找到的三只顶尖PM蛋中选择一只作为以后的伙伴。



妙蛙种子（草&毒属性）、杰尼龟（水属性）、小火龙(火属性），三只主角级妖怪的具体解析请见后文。

木村选择之后宝宝从剩下的两只中也挑了一只带着。

奥基德："如果野生的PM



雪人：没问题，只要您老汇2000元RMB给俺，俺就一样给你寄一个！嘿嘿！

突然出现，你自己的PM将会跟它们奋战到底的！"博士刚刚把这话说完，宝宝就提出将二人得到的蛋打开，比试一下谁的PM更厉害。

开战前奥基德会介绍战斗系统，都是些基本的东西；双方的PM都是Lv5，虽然存在对己方不利的属性克制问题，不过好在宝宝还没有完全熟悉指挥PM战斗的方法，所以只需要从头到尾的用攻击技跟他硬拼就能获胜。



战后宝宝扔下一句"我变强后还会再回来的"就匆匆离开了。为了不输给他，木村来到镇子外面开始锻炼自己的PM。

在真新镇出来的1号公路上，木村一边前进一边锻炼PM，没多久就能到达常磐市。

如果你是练功狂，别忘了回家去跟母亲说话可以得到回复；跟1号路上的行人对话还可得到一个伤药。

常磐市（トキワ）

新增剧情：原红/绿版中站在2号公路入口处的老头非常健康，还会教导主角捕捉PM的诀窍，但在本作中就不同了，当木村靠近时会发现他倒在了地上，口中还碎碎念着"别过去"



等不清楚的语句，同时阻止木村通过，从旁边的人那里也得不到什么有用的情报。等到完成取得图鉴的剧情回来后老头又站了起来，接着就跟原来一样会传授捕捉妖怪的诀窍，看来他阻止木村前进只是为了让主角先去拿到口袋妖怪图鉴。



木村刚踏进商店的大门就被店员询问是不是从真新镇来的。

店员："你知道奥基德博士吧？他订购的东西到了，麻烦你转交给他。"

木村很快回到真新镇，将包裹交给博士后正要走时宝宝出现了。宝宝："爷爷，你叫我来干嘛"？奥基德："我对你们俩有一个请求。桌子上放着的是我的发明：口袋妖怪图鉴！它可以自动的记录你们看到或者抓到的妖怪的数据，是一台高科技的PM百科全书！木村和宝宝，带一台在你们身上吧，记录下每一个妖怪的资料是我的梦想，但是年纪的原因使我难以去完成，所以，我希望由你们两个来帮我了却这个梦"。

在研究所上面的宝宝家里，木村从他姐姐那里取得地图（タウンマップ），有了这些东西，木村决定先去常磐的商店购买妖怪球，然后开始捕捉PM。

现在一定要把地图拿到手，不然以后就再也拿不到了；常磐市西面的出口连接着22号公路，这条路上有宝宝和一些实力相对来说比较强的教练，如





果对自己的实力有信心就去见识一下吧，不影响主线剧情的。

从常磐的北面进入森林（トキワのもり），那里有许多PM，幸好木村买了足够多的妖怪球，可以大干一场了。

森林里面有微小的几率会出现皮卡丘，各位留神，笔者的运气比较好，第一场战斗就遇到它，不过抓它就稍微费了点工夫；新增要素：在森林东南面增加一枚伤药，东北面和西北面各增加一位教练。

PM捉全、等级练够后穿过森林，木村抵达了尼比市。

尼比市（ニビ）

市内最大的建筑是博物馆，这儿的一楼正在展览珍贵的远古PM化石，二楼则在展览与宇宙有关的东西，展品中的"月亮石"惹人注意，从市民的话中看出在它里面似乎隐藏着什么秘密。



正当木村准备离开尼比市

进入3号公路时，路口处一个小孩告诉木村，尼比的GYM领导人要挑战每一个PM教练，接着他就不由分说把木村领到了GYM的门口，这样也好，可以拿他们来试试身手了。



领导人的两只妖怪都是岩石属性的，所以如果用草/水属性的妖怪会使战斗轻松许多，胜利后获得徽章(让特技"闪光"可以在任何时候使用）以及39号（石属性，100%追加让敌人速度值下降一个等级的效果），技巧机器。新增要素：领路的小孩带木村来到GYM后会回到3号公路口那里，如果想离开又会被逮回来；获得的技巧机器由34号改为39号。

苦战过后木村终于取得了胜利，领导人说道："不同类型的PM教练分布在世界各地，你作为其中一员看来是相当有才干的，赶快去各地的GYM再锻炼一下自己吧"！

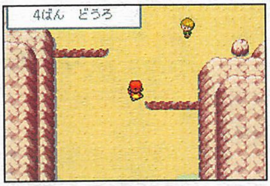
得到领导人的鼓励，木村充满信心地离开了尼比市。



新增剧情：3号公路入口上，一位研究员叫住了木村："啊！木村，及时赶上你了，奥基德博士叫我来送跑步鞋给你，行走的同时按住B键就能使用了"。

沿着3号公路前进，木村把八位教练通通击败。在道路尽头的口袋妖怪中心修整一下后进入月亮石坠落的地方：月见山（オツキミやま）。

妖怪中心有个秃顶的男人在贩卖129号PM，需要500块，这条鱼很常见，不推荐购买；月见山内一共有十多位教练，当中火箭团的人实力不错，如果前面没有购买足够的回复类药品，来到这里千万小心，实在不行时就回到外面的妖怪中





心恢复一下吧；进洞后往左走能取得9号技巧机器（草属性，给予对手2－5回合的连续攻击）；1F的最左上端能拿到月石（つきのいし）；山中深处击败一个很讨厌的家伙后可从两个PM化石中任选一个；在深处还能发现46号技巧机器（恶属性,攻击技,偷盗对手道具,若对手为野生PM则100%成功)；新改动：不知为何3号路的末端被改为了4号路。新增要素：1F东北方向增加一位做鞋的老伯，他曾帮尼比市GYM的领导人做鞋；地下2F增加一枚精神碎片（げんきのかけら）和一瓶解毒剂（どくけし）。月见山如图所示的地方有隐藏道具。↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓





在月见山里面转悠了半天，终于见到阳光明媚的4号公路了，路上可以获得5号技巧机器（普通属性，把敌人吹走强制结束战斗，与教练对战时则让其更换PM），在道路的尽头，木村发现这条路有去无回，只要从台阶处跳下，再想徒手爬上来就不行了。思量一下，木村毅然决定继续前行。之后没多远就是华蓝市了。

新增要素：4号路前半段增加两个绑着头巾的人，他们认为原来1号技巧机器上的百万顿铁拳和百万顿飞踢才是最强的技能，并给木村的PM提供学习的机会，是否要学就是仁者见仁的问题了，笔者并不推荐，毕竟该技能只是普通攻击技巧罢了。



华蓝市（ハナダ）

市区西南面有一间自行车商店，一辆自行车的标价是一百万元，以现在的经济实力休

QQ：15595295；E-Mail：fangkun620@hotmail.com。
雪人：俺也有时也爱听听韩乐，但我决不会去玩看不懂意思的游戏的！结果，俺学了日语！

想买的起（即使有钱也不能买）。木村还在口袋妖怪中心听到人说起一位拥有珍惜PM名叫玛萨齐（マサキ）的人物。中心左边的民家里一个老头子想跟木村进行PM的交换，他的PM是124号，水和超能力的属性看上去很不错。逛到东北方向的民家时，见到一位警察守在这里，从他口中得知邪恶的火箭团已经来到这里，看来这些喜欢给世界添麻烦的家伙又在策划什么阴谋了。

华蓝的GYM领导人是个MM,她和她的同伴都使用水属性的PM，为了变得更强，木村只好对女孩出手了。



选择了小火龙的玩家也别太担心那些水系的PM，因为电系的PM是克他们的，前面在常磐森林有幸抓到皮卡丘的人想要拿下这个GYM简直易如反掌，不过，要是没有电系的妖怪助阵，那只靠小火龙可够呛。

"对水属性PM使用3号技巧机器可让它掌握水波动，有20%的可能性让对手附加混乱的效果，同时它也是一个攻击技能"战败后的领导人将徽章交给木村后如是说。

木村高高兴兴地准备从北面的24号公路离开，宝宝在这



时突然冲了过来说："呀，木村！你再怎么努力也别想前进了，我抓到一堆又强大又聪明的PM，让我看看你的怎么样吧"！话毕，宝宝立即向木村发起了猛烈的进攻。

被宝宝夸得天花乱坠的四只PM其实并不怎么样，击倒它们后宝宝继续说："嘿，猜什么呢？我已经拜访了玛萨齐，他还给我看了他的珍贵PM呢，获得的资料使我完成了很多页图鉴！毕竟人家是教练里的明星嘛，PC上的PM储存系统就是他研制的，你使用了这个系统就应该去谢谢人家。好，我要走了，再见，年轻人"（你也没多大吧...）！

新增剧情：宝宝走后又突然折回，并把教练通讯机交给了木村。

24号公路的桥上有五位普通的教练，跟他们一一过招后一个火箭团的人跑出来想要拉木村入伙，正义的主人公当然不会同意了，志向不同那就跟他兵刃相见吧。



"以你的才能加入火箭团绝对能坐上最高领导的位子"！这可恶的坏蛋都被击败了却还不放弃，妄图用拍马屁来哄骗木村堕落，从他手上可以得到一粒黄色的珍珠（きんのたま）。

该火箭团成员丝毫没有挑战性，用来锻炼二线PM倒是不错。

24－25号公路有45号和19号技巧机器，前者属性普通，



作用是对异性妖怪攻击，有50%的几率让对手不能行动，后者属性格斗，作用是让敌人受到和自己相同等级的伤害。这段公路是附近教练集中锻炼的地方，所以如果不想经常折返口袋妖怪中心，那就多带些回复药品，正所谓破财免灾嘛。

玛萨齐之家（マサキ）



抵达玛萨齐家，发现屋里一个人也没有，只有一只PM孤零零的站在那儿，当木村靠近时它突然说话了！PM："嘿，我是一只口袋妖怪……噢，错了！我叫玛萨齐，是个倒霉的PM爱好者，喂！干嘛用那种怀疑的眼光看我？我没有骗你，我正在做一个组合PM的实验时出了问题才这样的，怎样，相信了吗？能帮助我吗？"（选择はい）。有着强烈正义感的木村毫不犹豫地答应帮助他。玛萨齐："等我进入实验装置里面，你就去用电脑程序把我和PM的细胞分离"！这点小问题当然难不倒木村，照做之后就见玛萨齐从另外一个实验装置里面走了出来。

玛萨齐："太好了，谢谢你，记住我欠你一份人情！你愿意

曾有段时间父母扬言如果我再买杂志就撕掉我的（当然是吓我，不会真撕），当时我正好买了《PG》6，我看着外壳与书对老妈说："我买了两本，一本是撕的"。老妈一愣，笑着说："好啦，不影响学习就行啦"！当晚我大笑不止。

参观一下我收藏的PM吗？不愿意？真是遗憾，那这样吧，这张枯叶市（クチバ）轮船的船票（ふねのチケット）给你，也许你会用得上。他们也邀请了我去参加这个PM教练的PARTY，但是我比较内向，不如你就当作是代替我去吧"。

出门再回来就能看玛萨齐珍藏的PM了。新增要素：玛萨齐家门口增加两位NPC，他们会介绍一些小知识。



顺着玛萨齐家下面的小道返回华蓝市那户有警察"站岗"的民居，现在警察已经让开，好奇的木村进去了屋内，这一看可让人意外，屋内一片狼藉，东西撒了一地，墙上还被火箭团为了逃脱而挖了个洞！住户愤怒地咆哮："看这些天杀的火箭团成员都干了什么！他们偷走技巧机器去让PM学会怎样挖洞，还把我绑了起来，真是畜生"！

这事木村可不能袖手旁观，他从墙上洞钻出去来到院子里，发现火箭团的人居然没有走，还在那儿自称"清白的旁观者"，木村废话不多说，冲上去开始教训那家伙。

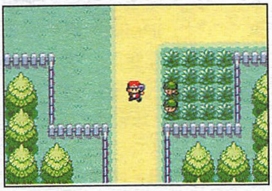
火箭团坏蛋的第二只宠物有让己方昏睡的特技，命中率很高，要注意。

击败对手，木村成功从他手上夺回28号技巧机器（地属性，挖洞蓄力一回合，第二回合攻击；可脱出迷宫）。

5号公路

由民居的后院一直南下进入5号公路，路中间的房子是培育屋，付费给他们就能帮助主角培养PM。





PM存放在培育屋里面，随着主角走路的步数增加经验值，同时费用也在增加，新学会的技巧也可以掌握，不过他们不会提醒你需要忘记哪项技巧，而是直接增加到PM身上，所以，要培养的话最好拿技能没有达到4个的PM去，不然忘记了重要的技能就麻烦了。另外，本作的培育屋增加了一台电脑。

穿过长长的隧道来到6号公路，这里草丛和教练都比较多，木村培养了老半天PM后才抵达枯叶市。

枯叶市（クチバ）

新增剧情：与妖怪中心柜台旁的阿姨对话可以获得挑战机器（バトルサーチャー），在普通教练旁边使用可以让他举起手来示意，接着就可以再次跟他战斗，方便练级，使用限制是每走一百步只能用一次和在GYM里不可。如果不跟他战斗，下次碰见时他会向你表示抗议。另外，使用该机器后教练的等级是会增长的。

西北方最后一间屋子里住着位酷爱钓鱼的人，在他认为木村也是喜欢钓鱼的人后会赠送一根破旧的钓竿。市区西面是PM爱好者俱乐部，耐下性子听完会长的发言就能得到一张"自行车兑换券（ひきかえけん）"，木村千辛万苦回到华蓝市的自行车商店终于领到一辆崭新的自行车。在俱乐部旁边的房子里木村用常见的21号PM交换到83号PM。这里的GYM被树挡住，暂时去不了，那就去北面的港口看看玛萨齐说的那艘船吧。



"船上的乘客一点都不安分，你可能会被很多无聊的人挑战"站在1F舱口的人提醒木村。

船上的确有不少喜欢战斗的PM教练，木村来者不拒，反正锻炼了自己的能力嘛。



旅客中的教练拥有各种属性的PM，普遍等级在17以上，战况不对时就快到妖怪中心回复一下吧。房间内可以找到31号和44号技巧机器，前者属性格斗，是攻击技巧，可以让"反弹"和"光之壁"两个特技无效，后者属性超能力，2回合内变成睡眠状态，不过HP完全恢复；

张伊；15；男；330006；江西省南昌省贤士挂街72栋中单元401室；兴趣：看书、玩游戏；
雪人，原来书套还有这种作用啊！ 风林：所以说我聪明嘛！ 雪人：聪明绝顶啊！ 风林：——！

在厨房的垃圾桶里可以取得三粒果实（一定要拿到，不然以后就不可能得到了）；厨房左下角的边缘还有一个不易发现的道具，同样一定要拿到。

当木村靠近船长室时，宝宝出现了。宝宝："哇，木村是你！看你在想什么呢，你真的被邀请来这儿了吗？你带图鉴来了吗？我已经在各地抓到40种不同的PM了哦"！

第三次展开与宿敌的对决，他的PM还是在华蓝遇到他时的那些，不过等级有所提升，己方最好有水、电、草、虫系的PM克制他。



被打败的宝宝沮丧地说："我听说船长会居合斩，但是那老家伙居然在晕船，居合斩非常有用，你最好去看看他，快去吧年轻人"！（-_-b）来到船长室，给船长做一下按摩让他不再晕船就能取得1号秘传机器居合斩（攻击技巧，地图上可以砍树）。下船，健康后的船长立即下令起航，木村目送着轮船离去，随后赶到GYM，用居合斩放倒门前的树进到里面。

在GYM内的众多垃圾箱中反复调查，打开第一扇门后就调查相邻的垃圾箱，找对目标就能打开门，没找对又得重来（建议使用S/L大法）。与使用电系妖怪的领导人对决，推荐使用地属性或岩石属性的PM，用杰尼龟的朋友小心被秒。

称霸这个GYM后领导人把电之徽章交给了木村，它能让己方的PM增加速度值，并且获准使用飞天特技，同时34号技巧机器入手（属性电，攻击技，100%命中）。

11号公路

骑着自行车轻松地穿越路口的山洞，出来后才发现居然来到了常磐森林的旁边，以前因为没学会居合斩而无法踏足的地方今天终于能一探究竟了。



新改动：山洞形状改变，长度增加。

一路南下进入横跨路中央的大房子，奥基德博士的助手正在这里。

助手："嘿，还记得我吗？我是奥基德博士的助手，如果你已经抓到10只不同的PM，我就给你5号秘传机器（闪光），你抓到了吗（はい）？好，这个给你了"！



木村这时想起以前在华蓝市时东边的9号公路被树挡着去不了，现在有了居合斩不妨去那里看看吧。

路过尼比时别忘了砍掉博物馆旁边的树进入侧馆取得古代的珍贵PM；跟常磐西南角的那个胖墩对话可以取得技巧机器。

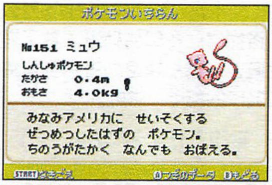
9·10号公路

这段路上聚集了多位教练，木村跟他们一边较量一边前进，最后抵达一个黑漆漆的隧道，是时候让5号秘传机器闪光发挥作用了。



隧道里面有强力的教练，进入之前先回复体力！敌人多为岩石系，火系的朋友注意。

紫苑镇（シオソタウソ）

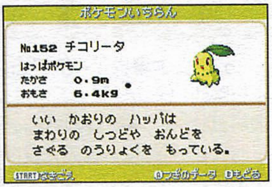


木村来到镇中央的屋子，这里是PM援助会的本部，志愿者们来到这里照顾被遗弃或者本身就是孤儿的PM。会长富士先生(フジ)现在不知所踪,木村决定尽量帮忙寻找他。援助会下面的房子住着一位可以给PM改名的老头,并且完全免费。

紫苑的标志性建筑，同时也是镇上最大的建筑是专门为了纪念死去的口袋妖怪而建的妖怪塔（ポケモンタワー），既然来到这里，没理由不去看看吧，况且还能找一下援助会会战是不是在这里面。

塔内是一些来悼念自己已故PM的人，他们痛苦的心情和对PM的爱感染着木村。在二楼遇到宝宝，他说："木村，你带

看了这期的GBASP的假货报道，真是让我头疼，想玩一个原装掌机都不让人消停。唉！真是道高一寸，魔高一丈呀！真没折，大家选购的时候可是一定要小心呀！安然；15；男；065000；河北省廊坊市第三中学初三7班；



着什么来这里啊？你的PM看起来没死，但我至少能将他们打晕，我们试试吧，朋友"！

宝宝这次有五只PM，实力提升不大。

击败宝宝，从另外一位居民那里得知他们不能收拾那些任性的幽灵，只有希尔夫之铲（シルフスユープ）的力量才能办到，木村继续上楼果然被看不见得幽灵挡住不允许前行，看来得先去找那把铲子。

木村沿着小镇西面的8号公路搜寻，在尽头处进入地下通道，穿越那里之后就达到了最繁华的都市：彩虹。

彩虹市（タマムシ）



坐落在市区最北面的公寓的3楼是GAME FREAK口袋妖怪制作组的工作室，程序、图形、故事和整个游戏的设计者都在这里，看他们还在忙碌的工作，木村不好意思打扰，就绕道从后门进入，不料居然在顶楼入手曾在玛萨齐家看到过的133号珍贵PM：依布（イーブイ）。

新增剧情：与公寓内的老奶奶对话可以得到茶。

彩虹最大的建筑是百货商



店，这里的常用道具非常齐全，是个不错的购物天堂。顶楼的天台有个女孩嚷着口渴想喝东西，木村堂堂男子汉当然要帮助她，在旁边的自动售货机买三份不同的饮品给她还能得到3个技巧机器。



木村在城区东南角的一间民宅里获得情报"游戏中心的海报后面并没有秘密开关，别去碰"（这不是此地无银三百两嘛）。妖怪中心下面是家餐馆，左上角的客人会赠送一个硬币盒给木村，看来可以去游戏中心打探一下了。

游戏中心就在市内湖的湖畔，里面各种娱乐机器齐全，到柜台买到硬币就能玩个痛快，一些好心人还把自己不用的硬币送给木村。最上面的海报前站着一个火箭团的人，他说他是来保护这种海报的，并嚷着要木村走开，随即就掏出PM向木村扑过来……

击败这家伙后他说："我们



的藏匿地点可能会被发现，我要去告诉老大"，之后一溜烟的跑掉了。

继续调查那张可疑的海报，没多久果然触碰到开关打开了旁边的秘道。一路战斗来到地下4楼，打败一个火箭团成员后捡起他掉落的电梯钥匙（エレベータのカギ），然后上楼坐电梯来4楼，在这里打败两个看门人后见到火箭团的领袖：萨卡其（サカキ）。

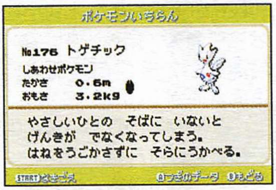
萨卡其："我告诉你，你今天别想从这里走出去"！

火箭团头目使用的是地面和岩石属性的PM，三只主角妖怪都没有被它们克制，所以要取胜并不困难。

被打败后萨卡其依然气势十足地说到："我知道你非常用心地照顾口袋妖怪，一个小孩也跟你一样（宝宝？），你们都不能理解我自己的目标，现在我只能暂时离开了，希望我们还能再见面"。

萨卡其走后在他刚才所在的位置出现寻找多时的希尔夫之铲，到手了这个东西看来处理紫苑妖怪塔的事情不是问题，不过木村觉得现在既然来到了彩虹，就应该先去挑战GYM。

砍掉东南角挡路的树才能





兴趣：游戏、绘画、读书、打羽毛球、做梦；
雪人：害人之心不可有，防人之心不可无！对付JS唯一的办法就是要比他还J，请留意本刊的相关介绍。

进入西南方向的GYM。

这个道馆里面全都是漂亮MM，不过功夫可不含糊，木村跌跌碰碰终于来到领导人近前。

MM领导人："幸会，今天是个令人愉快的好天气，对吧？唉，我必须睡觉了，很高兴见到你，我是这里的领导人，我教她们插花，我的PM是草系的，对于你的挑战我感到很难过，不过没关系，我不会失败的"。

木村用飞行类的PM较轻松地就击败了领导人，和其他地方一样，徽章技巧机器入手。

MM领导人："你在完成口袋妖怪图鉴？看来我肯定被记录下来了，我觉得没必要去捕捉那些不吸引人的PM"。



现在是时候去紫苑镇了。

妖怪塔共七层，地形都很简单，算不上迷宫，唯一要小心的是里面的妖怪都是幽灵系的，普通和格斗这类物理攻击属性完全不管用，带够回复药品吧。

木村来到六层通向七层的楼梯处，一个声音响起："走开...入侵者..."，话音刚落木村就被卷进了一场战斗中，有了希尔夫之铲，这只幽灵现出了真身。战后它终于让开了道路。七层是三个火箭团的人，原来富士先生在他们手上，为了救出他，木村一鼓作气放倒了三个坏蛋。

富士："哦？你是来救我的？谢谢你，但是来这里是我自己愿意的。我来这儿是为了安抚104号PM卡拉卡拉母亲的灵魂，我想让她投胎转世，我非常感谢你的关心！来，我们回家坐坐，回塔底的PM援助会"。

为了感谢木村，富士将口袋妖怪之笛（ポケモンのふえ）送给了他。

笛子可以用来唤醒沉睡的PM。

返回彩虹市，往东来到一个关卡，警卫嚷着口渴，把彩虹公寓老奶奶处得到的茶给他喝他就会放行了。

金黄市（ヤマブキ）



整个城市遍布火箭团的成员，他们口中叫嚣着难听的话语，这令木村十分不安。东南角的一栋民房里的住户很小心的把一台技巧机器送给木村，看来火箭团的淫威对普通市民造成了很大影响。

西南面有两间铭牌都是GYM的房子，木村仔细查看地名牌才知道左边一间是汇聚了各地PM教练的竞技场，只要能在那里击败所有对手，就能从两只珍贵的口袋妖怪中任选一只作为奖品。





两只PM分别是106号沙瓦郎和107号艾比郎，它们都是格斗属性，到手时的等级为30。笔者建议选择右边的艾比郎，它以后会学到的招式属性较多，适应性相对较强。

真正的GYM此刻被火箭团的人挡住不能进入，那就先去市内最大的建筑看一下吧。

这座宏伟的大楼是以开发口袋妖怪产品而著名的西福鲁高技术公司的本部，内里完全被火箭团占据，他们会疯狂地向木村挑战，幸好多带了回复药，不然后果真是不堪设想。在七楼见到一张熟悉的面孔，宝宝："你怎么在这里？虽然你来了但是这里的问题是我先发现的，我想一定是没有我的照料所以火箭团的人阻碍了你的前进！虽然在紫苑镇我们交过手，但是我还想看看你是否有所进步！"

迷宫破解法：先坐电梯上9楼，然后踩该层目前地上唯一可踩的电信模块，接着会被传送到5楼，到下面去就能拿到万能钥匙（カードキー），可以打开刚才打不开的门了，然后再去3楼踩房间中央的电信模块传送到7楼，击败变得很强的宝宝（推荐使用水、电、地面系的PM，他的最后一只PM是Lv40的水系乌龟，用小火龙的朋友



不要歧视我们女性玩家哦，游戏和《掌机迷》面前，男女共分享。橙汗；17；女；323300；浙江省遂昌县遂昌中学高二11班；兴趣：GBA、PS2、XBOX、GC；
雪人：俺哪里敢呢？女性玩家最高！

惨了），继续踩他身后的模块,被传送到11层开始营救西福鲁公司老总；9楼西南面的角落有位护士，可以在此处回复；注意要进入西福鲁公司的前提条件是成功把紫苑妖怪塔内的富士先生弄出来。

宝宝："嗯，我继续向前进发，继续完善我的妖怪图鉴，我要知道强大的PM是怎样进化而来的，我将去口袋妖怪精英联盟打败四天王，我要成为世界上最强的PM教练！祝你好运，再见"！

宝宝走后木村跟旁边的小子攀谈起来，他很感谢木村来到这里解救他们，并把131号乘龙作为礼物送给了主角。

在大楼顶层再次遭遇到火箭团首领萨卡其。

萨卡其："呵，木村，我们又见面了！西福鲁的老总正在跟我谈论一笔至关重要的买卖，这些都是成年人之间的事情..."

对手的PM增加到4只，最高等级41，克制它们的属性有水、地面、超能力。

打到了强大的萨卡其，火箭团针对西福鲁的计划也就告吹，但是要想真正消灭火箭团却还没到时候。

西福鲁公司老总："谢谢你对本公司的援助，我绝不会忘记你把本公司从危险中救出来的这份恩情，我很富裕，这个大师球就送给你了"。

这里的事情解决，木村毫不犹豫地前去挑战这里的GYM，再次通过数量众多的电信模块传送，领导人终于出现在了面前。

领导人被击败后把圆月徽章授予了木村，看着自己拥有的徽章一天天增多，木村心里十分愉快。

下一个目的地为浅红市，要到那里有两条路可走，第一条是从彩虹市西行再南下，途经16、17、18号公路抵达，第二条是由紫苑镇南下，经过12、13、14、15号公路到达，这两条线上都有好东西，最好能都走一遍，下面分别介绍：

16·17·18号公路

在彩虹好好休息了几天，木村精神饱满地沿着16号公路前进，刚走出没几步路，就见前面有只正在睡觉的143号妖怪卡比兽，机会难得，木村赶紧掏出口袋妖怪之笛将其唤醒，一场小冲突之后它就被服服帖帖地收进了妖怪球里面。



把旁边的树砍倒，这样绕过警卫来到一位妇女的秘密住宅，她为了不让这个秘密外泄就会把2号秘传机器送给主角。

木村一路上击败为数众多跟自己一样骑着自行车的PM教练后总算到达了浅红市。

12·13·14·15号公路

在几乎与世隔绝的紫苑镇静养了几日，木村斗志激昂地开始南下。路途中的关卡二楼阳台有个正为失去自己辛辛苦





培养的PM而伤心的女孩，她身上还有一个技巧机器，反正也不会再用到，她就赠送给了木村（路上还能见到一个技巧机器）。

这条路线也有一只正在睡觉的卡比兽，看来任天堂已经猜到不会有多少玩家会两条路都走一遍的……

12号公路最后的一段上有栋别致的小屋，里面住的正是曾经送给木村鱼杆的人的兄弟，这次木村跟这位的谈话也很愉快（选择はい），所以从他这里得到一把更高级的鱼杆（すごいつりざわ）。

奥基德博士的助手现正呆在15号公路的关卡二楼阳台，木村把已经抓到了50个不同PM的图鉴交给他过目后就得到经验值分享的设备（がくしゅうそうち），让在不战斗的PM带在身上就能分享到一半的经验值，这样培养低等级的PM就方便了很多。

接受了几十位教练的挑战后木村终于抵达浅红市。

浅红市（セキチク）

城区东南角边缘的民房住着"钓鱼三兄弟"之三，若不是木村身上已经有了他弟弟给的鱼杆，那他一定会把自己的相赠。旁边的屋子里，老头叽里咕噜的说着什么，木村听了半天才明白原来他的金牙（きんのいれば）丢失了，想请人帮忙找一下，反正暂时也没什么

看完PG后，我觉得中国第一个诺贝尔文学奖有望了。王曦；17；男；150080；黑龙江省哈尔滨市南岗区清明七道街74号；
雪人：哦，是哪篇文章呢？也说给我听听啊！ 风林：无脑的家伙，连反正话都听不出来！





事，就去城北的狩猎区（サファリゾーン）找找吧。

金牙和03号秘传机器乘浪在狩猎区内相距不远，后者要在屋子里取；狩猎区的规则与系列历代的设定相同。

找到金牙，老头总算把话说清楚了，同时将4号秘传机器怪力赠送。

浅红GYM的领导人既是毒系的高手又是忍者，所以他的道馆内有看不见的墙挡住道路，木村一点点的尝试前进，最后终于来到了领导人所在的地方，领导人："哈哈哈，你只不过是个孩子罢了，想来挑战我吗？好，我将让你见识见识忍者领导人的可怕之处，你会对我的毒和睡眠攻击感到绝望"！

这个领导人确实实力强大，一定要带足解毒药，有地面和超能力属性的妖怪就更好了。

苦战过后木村迎来了第六次挑战GYM的胜利，粉色徽章跟技巧机器到手了。

无人发电站

木村没忘记在华蓝市东边的9号公路上有一处地方只能用乘浪才能过去，现在飞天和乘浪都已经学会，就去那里逛逛吧。

用飞天抵达华蓝后，木村在妖怪中心整理好行囊沿着9号公路前进，到达目的地用了一次乘浪，这样就来到了无人发电站。在这里面有一只145号PM雷电鸟（Lv50），它只会出现一次，如果没有抓到或是让它逃跑，那就永远不可能再遇见了，好在木村经验老道，一番努力后就成功将其捕获（发电站里面皮卡丘出现几率很高）。

双子岛（ふたごじま）

由浅红妖怪中心南行，利用乘浪特技，木村抵达双子岛所在的20号水路中段，该岛地下共有四层，好不容易用怪力技能把几块石头全部推到地下四楼堵住水流，终于跟144号PM冰凤凰（Lv50）相遇了。

把地上一楼的两个石头推动让它们落到地下3楼，地下3楼的两个落到地下4楼。

从岛的另一个出口出来，继续乘浪便到红莲岛了。

红莲镇

红莲镇所在的红莲岛是由火山灰堆积而成的，因此这里的化石比较多，西面的建筑是口袋妖怪化石研究所，木村把在月见山获得的化石拿到这里通过技术手段还原成了活生生的妖怪。

这里的GYM有一个昵称是"猜谜的练习场"，领导人酷爱猜谜，要想进去不容易呢，得先去西北面的住宅找到开门的钥匙才行。

研究所里面可以拿到技巧机器；住宅地上有3层，地下有1层，触摸口袋妖怪的铜像后关闭的门会打开，打开的门会关闭。

找到了钥匙，木村走进了这个特别的GYM，每位教练身旁都有一台问题机器，如果能正确回答它的问题不用战斗就能继续前进，如果回答错误就会跟教练们交手（答对后跟教练对话还是可以战斗的）。

这里提供各位答案，想要练级的朋友可以略过。

第一题：はい；第二题：いいえ；第三题：いいえ；第四题：いいえ；第五题：はい；第六题：いいえ。

木村击败了第七位GYM领导人，火焰徽章（是徽章，不是纹章哦）和技巧机器到手。

新增剧情：刚踏出GYM的门，一个陌生人就带着木村上了一艘船，下船后发现这里是橘子群岛的1号岛，在妖怪中心发现电力设备出了故障，暂时不能使用，修复它们需要两块宝石，木村觉得有义务帮助他们，随即独自一人来到北面的山洞，在里面的老头还把06号秘传机器碎石赠送给木村。钻出山洞后继续北上，用乘浪渡过水路，之后爬上山顶发现三只神鸟之一的火凤凰在这里，一场艰苦的战斗后终于将它捉住。接着乘坐快艇抵达2号岛，进入游戏中心，一位玩家告诉木村，他的女儿去3号岛收集果实很久了，到今天都还没有回来，想请木村帮忙找一下，木村毫不犹豫地答应了下来。

2号岛山顶房子里的人会传授三个技能给主角。

到码头再坐快艇来到3号岛，一上岸就见一个家伙在飚车，气势十足地横冲直撞，木村没理他继续前进，走了一会儿，发现那家伙正在跟岛上的居民争执，好心过去劝解的木村被飚车的家伙反咬一口，话不投机就用武力来解决吧。

可否尝试在光盘中加入GBA影像特辑，如《黄金太阳》召唤兽场面，机战精采战士场面等，"XX编年史"真是越做越好，希望下期可以见到"机战编年史"。上海；黄斌； 雪人：好东东，我们决不会漏掉的！但是，也请各位继续保持耐心！

把这家伙放倒，他就会灰溜溜的走掉，居民见木村仗义出手帮助，就提供了一些关于那个女孩的情报，木村将情报牢记后往西面的森林出发，在深处发现了被困住的她，看来再不采取援救措施就危险了，突然一只凶恶的PM跳出来，救人心切的木村发挥超常的实力，三两下就把来访者打倒，小女孩得救了，回到1号岛的妖怪中心，木村被安全地送回红莲镇。

王者之路

在红莲岛北面的码头乘浪顺着21号水路就返回了老家真新镇，老妈看见儿子回来高兴得不行，好好休息一下之后就去常磐市看看他们那儿的GYM是否有人了吧。



抵达常磐，GYM里的人全部归来，领导人就是火箭团首领萨卡其，他的实力进步不小，不过木村这段时间也没闲着，片刻间就再一次打败了这位想在这里复兴火箭团的野心家。

这个GYM的地面有箭头传送带，慢慢转悠喽……推荐属性：水、超能力、地面。

萨卡其："这个羽毛徽章授予给你，现在你已经有资格去口袋妖怪联盟了。败给你我再也没脸见我的部下，火箭团完了，我会把我的后半生献身到口袋妖怪的研究中去，永别了"！

至此，火箭团被木村彻底摧毁，它将不会再出现于人们的视线中……



砍掉常磐西南角的树木跟胖墩对话可以拿到一个技巧机器。

告别了常磐，木村往西进发，在22号公路上宝宝出现了。

宝宝："见到你真让人惊讶，你也是去口袋妖怪联盟？你把所有的鸟系PM都抓住了没？它们太酷了！现在我要战胜你，作为去口袋妖怪联盟前的热身，来吧"！

从现在开始的对手个个都不能轻视，建议主力PM的等级至少要在65以上，二线的PM最好也能锻炼到40左右。

宝宝："跟你这一场战斗让我全身的肌肉都松弛了下来，我已经做好去口袋妖怪联盟的准备了！至于你，木村，还需要更多的锻炼，这个你自己应该明白，我走了，年轻人"！(你还来-_-b)

经过23号公路警卫的徽章验证，再穿越一个山洞，王者之路到了！

山洞里面跟双子岛一样需要推动大石块才能顺利前进，有了前面的经验，通过这里并不困难。

采购了足够的回复药品，进行了足够的休息，木村一个接一个地开始跟四天王战斗。

第一天王："欢迎来到口袋妖怪联盟，我是四天王之一，没有人可以战胜我的冰系PM，严寒给我带来力量，只要你的PM结成冰块我就会宽恕它们，准备好了吗"？

战败后，第一天王："我认为你已经超越了我，继续前进吧，你才仅仅体会到一点口袋妖怪联盟的强大"。

第二天王："通过严格的考验，人和PM都会变得更强，木村，我会用我最强大的力量把你打倒，开始吧"！

失败后的第二天王："我的工作做完了，继续你的挑战吧"！

第三天王："孩子，奥基德博士对你很感兴趣，他十年前既英俊又喜欢干坏事，现在他又在他那个什么口袋妖怪图鉴上瞎胡闹，他完全错了，PM是用来战斗的，木村，我要让你见识一下什么是真正的战斗"！

第三天王战败，说道："你赢了，我大概知道为什么那个坏蛋会对你感兴趣了，我也没什么说的了，快走吧，孩子"。

第四天王："木村，我听说过你，我是四天王里的头头，我是个像龙一样凶暴的教练，你知道，龙在PM里面处于神话级的地位，它们既难抓也难练，但它们的力量却是十分厉害的，事实上它们几乎是不灭的，就这样，准备好了吗？你对口袋妖怪联盟的挑战到此为止了"！

四天王全部被木村击败，第四天王："我还是无法相信我的龙会输给你！你现在是口袋妖怪联盟的冠军了，哦，等一下，在前面你还要进行一场挑战，你要去面对另外一位PM教练，他的名字是……宝宝！他比你先战胜我们四天王，他才是真正的联盟冠军"！

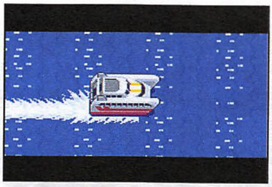
宝宝："嘿嘿，看来我比你快哦，我的竞争者都被我迅速地击败了，在完成图鉴的过程中，我抓到了所有的强力妖怪，我的队伍是集合了所有类型PM

孤独寂寞的我如单翼的天使，被神遗弃的孩子，但我相信我不会寂寞，因为我还有希望、信念和掌机迷。王亮；22；男；300131；天津市红桥区植物园东里16门611号；兴趣：GBA、看网络小说、体育；

的梦幻队伍，现在，我是口袋妖怪联盟的冠军，你知道那意味着什么吗？我来告诉你吧，那意味着我是世界上最强的PM教练"！

一场激烈一场的大战过后，木村胜利了。

宝宝："为什么？为什么我会输？我在培养PM时没有犯错啊！唉，现在你是新的口袋妖怪联盟冠军了！当然，我不会



承认你的"。

这时奥基德博士出现了，奥基德："木村！恭喜你！你是新的联盟冠军了，你一直都非常努力！宝宝，你真让我失望，我来的时候听说你打败了四大天王，但当我来到这里你却输了，你知道你为什么会输吗？因为你忘记了要对你的PM给予信任和爱！没有了它们，你将一事无成！木村！你的胜利因为你几乎跟你的PM融为了一体"。

就这样，新的联盟冠军木村诞生了！

通关后的冒险

这部分属于本作新增的剧情，一些地方值得研究，具体情况我们在以后的文章中会详细介绍，下面是简要流程：

☆ 捕获的PM数超过60
☆ 到真新镇奥基德博士研究所将图鉴扩展为386版
☆ 在枯叶市码头乘船去橘子群岛1号岛
☆ 跟妖怪中心的研究员对话
☆ 往北去以前捉火凤凰的那座山
☆ 跟火箭团成员战斗（它们居然复兴了……）
☆ 进入山洞
☆ 在里面拿到修复这里电脑系统需要的两枚宝石之一的红宝石
☆ 把宝石交给研究员
☆ 可以去任意编号的岛屿了
☆ 去王者之路
☆ 发现四天之一失踪
☆ 进入4号岛
☆ 岛上有较5号公路上功能更好的培育屋
☆ 从东面乘浪，抵达冰洞
☆ 从大瀑布左边的洞进去
☆ 取得7号秘传机器"攀登"（可以登上瀑布）
☆ 洞深处找到四天王之一
☆ 击败纠缠他的火箭团成员
☆ 得知他是来这里修炼的（去哪里跟人说一声嘛！）
☆ 到6号岛南面
☆ 对准门使用1号秘传机器的技能居合斩
☆ 进去找到蓝宝石
☆ 可怜刚到手就被火箭团的成员抢走
☆ 进入5号岛的火箭团新基地
☆ 用武力把蓝宝石抢回来
☆ 交给1号岛妖怪中心的研究员
☆ 电脑系统成功修复
☆ 可以与宝石版本、NGC的PM竞技场通信了
☆ 去4号岛的民房里拿到资格证书
☆ 这样就能去7号岛教练塔了
☆ 里面的教练实力强大，小心
☆ 现在华蓝市西北面的洞开放，里面有Lv70的超梦，去抓吧

实用资料汇集

三只主角妖怪评析

火红叶绿的三个主角变回原来的小火龙、杰尼龟和妙蛙种子了，它们各有各的长处，这里的评析只针对通关而言。

小火龙：

小火龙，最不建议大家选的一个。虽然火系技能能使你过森林时轻松不少，但是，第一二个道馆（岩、地系、水系）都是克你的啊！还有，刚开始那些山洞，那些对手用的可都是石系妖怪，对你十分不利（初期没草/水系PM抓）。进化后，又有岩石的4倍缺点，很容易挂掉的！招式反而和能力不协调，光有高特攻，又没好的特攻招支持（只有一招火炎），也是白搭。

喷火龙
属性：飞空+火
种族值：HP78、AT84、DF78、ST109、SD85、SP100

特性：烈火

属性缺点少，只有岩石（4倍）、电（2倍）、水（2倍）三个，但是，偏偏这三个属性都是攻击的大热门，崩岩的泛滥更是使它死无葬身之地啊！还好，它的速度够高，用来搞突击吧。如果找准机会的话在场上疯狂强化那就赚了！它的耐力那么点，想找机会也难啊！特攻高，可没什么好的特攻技巧啊（悲哀）！喜欢它的人也就凑和着用吧(汗)！

双刀型：腹太鼓+崩岩+地震+火焰放射，带速度效果

看准机会上场（如先读敌人用地震），然后腹太鼓（什么？龙舞？你没死过啊你！）顺带发动速度果发动特性后狂欧！运气好的话一路秒下去，运气不好的话，不用我说了，喷火龙送人吧。

突击型：燃烧殆尽+地震+咬住/崩岩+割裂，带专爱头巾。上场后欧人一个后就走人吧。

杰尼龟：

比较推荐的一个。物防高得实在不像话，初期的战斗很容易赢，还有甩尾技巧帮助。对电系道管？你以为皮卡丘小磁怪雷电球打得动它的特防啊？到那里早就进化成水箭龟了。当然，它可不是以普攻为主的。招数方面有少见的高旋，它还能自己学会水压，普攻招数可以装百万铁拳/脚踢，由于这一代系统的完美，它变的超可爱啊！

水箭龟

属性：水

种族值：HP79、AT83、DF100、ST85、SD105、SP78

特性：激流

两防是怎么看怎么完美，血还可以，属性水的缺点又少，两攻平均，速度中上，无论是专攻、双刀、下毒、干扰都是它的强项！加上那可爱、帅气的造型，简直是酷毙了！

专攻型：乘浪+急冻光+撕咬+觉醒电 带余物

强大的耐力是攻击的基础，85的特攻只要对手不克你的话还可以和它对峙，你有克它那就再好不过啦。当然，遇到冰箱这类特防盾的话换人为先。

两攻型：地震+觉醒岩/打哈欠+乘浪/水压+镜反/急冻光

地震打击面广，觉醒岩可以对付飞、冰系(特别是冰箱）加上不差的普攻，控场是没有什么问题D！乘浪/水压必备，配合特性，有天气就更好啦！镜反这一招可以很轻松的搞定草系、电系。

下毒型：毒毒+保护+睡觉+镜反

下毒后用保护拖时间，镜反给那些特攻高得不像话的PM点颜色看看（胡地、雷依布）。

干扰+辅助型/损人利己型：打哈欠+黑雾/撕咬+高旋+睡觉

敌人想在一两回合内解决它是不可能的。而它,来个变相吼叫，再清钉子雾破坏敌接力，咬则是攻击外加可能害怕，随你选喽。

妙蛙种子：

非常非常建议大家尤其是初级选手用的，它是三个主角里唯一一个不怕中毒的（草+毒）PM，虽然过森林的时候麻烦点，但是在山洞里、打第一二个道馆的优势不言而喻。而且还有催眠粉、寄生种子、飞叶快刀、光合作用等不可多得的技巧，不用怕半路上找不到妖怪中心。

妙蛙花

属性：草+毒

种族值：HP80、AT82、DF83、ST100、SD100、SP80

特性：发芽

抗毒的毒属性是一个非常大的优点，使其在消耗战中没有了中毒的威胁，还减少了虫系BT百万大角的伤害。耐力非常好，又有光合作用这个技巧，因此它打持久战、消耗战非常的有利。也可以考虑晴天战术。

诅咒战术（非常推荐）：诅咒+光墙+光合作用+报恩（或其他普攻技巧）

这个战术充分利用了它的耐力，运用得当的话可是个非常棘手的家伙。选报恩是因为报恩威力大，且敌人不见得队伍里有鬼系PM。选其他技巧也可以，要出奇制胜嘛！

持久战：催眠粉+光合作用+飞叶快刀/觉醒火/毒炸弹/寄生种子/光墙

以它的耐力，少有能秒它的，先催眠了再说，然后就有时间补血了。其他招数嘛……飞叶快刀易中要害配合特性，觉醒火对付冰系，毒炸弹打草系、虫系，寄生种子和血长的对着耗，有了光墙就不怕火系了。

下毒战术与持久战大同小异。

天气战术（非高手莫用）：光合作用+太阳光束+晴天/毒炸弹/觉醒火/岩催眠粉/光墙/寄生种子/诅咒*2

天气战术的它由于速度问题而不是很好，敌人换个火系的话有它好看，最好是让队友用晴天再让它上或者它用催眠粉后再晴天，不然很容易给对手白白换个火系上场的机会还会白挨一下。最稳妥的办法是和引火的队友配合就OK了！

不挂科的大学生涯是不完美的；不夺奖学金的大学生涯也是不完美的；没有GBASP的大学生涯更是不完美的。所以多数人是近乎完美的。周匡；21；男；300130；天津市河北工业大学东院228信箱；兴趣：游戏、篮球、旅游、玩GAME；

属性相克表：

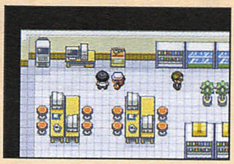
这张表可以说是哪里有战斗哪里就会用到它，你把它记熟悉了吗？（图示含义：●效果超群 ○普通效果 ↓伤害减半 ×无效果）

攻击方＼被攻击	普通	火	水	电	草	冰	格斗	毒	地面	飞空	超能力	虫	石	幽灵	龙	恶	钢
普通	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	↓	×	○	○	↓
火	○	↓	↓	○	●	●	○	○	○	○	○	●	↓	○	↓	○	●
水	○	●	↓	○	↓	○	○	○	●	○	○	○	●	○	↓	○	○
电	○	○	●	↓	↓	○	○	○	×	●	○	○	○	○	↓	○	○
草	○	↓	●	○	↓	○	○	↓	●	↓	○	↓	●	○	↓	○	↓
冰	○	↓	↓	○	●	↓	○	○	●	●	○	○	○	○	●	○	↓
格斗	●	○	○	○	○	●	○	↓	○	↓	↓	↓	●	×	○	●	●
毒	○	○	○	○	○	○	○	↓	↓	○	○	○	↓	↓	○	○	×
地面	○	●	○	●	↓	○	○	●	○	×	○	↓	●	○	○	○	●
飞空	○	○	○	↓	●	○	●	○	○	○	○	●	↓	○	○	○	↓
超能力	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	↓	○	○	●	○	×	↓
虫	○	●	○	○	○	●	↓	↓	○	↓	●	○	○	↓	○	●	↓
石	○	●	○	○	○	●	↓	○	↓	●	○	●	○	○	○	○	↓
幽灵	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	●	○	↓	↓
龙	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	↓
恶	○	○	○	○	○	○	↓	○	○	○	●	○	○	○	○	↓	↓
钢	○	↓	↓	↓	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	↓

一些比较偏僻的技巧机器取得地点：



←浅红市北部如图所示的地方可以取得技巧机器"替身"，作用是用25%的HP克隆一个自己。



←在红莲镇化石研究所的这位研究员处取得"挥指功"，作用随机使用一个技能。



←常磐市西南面边缘，技巧机器是"食梦"，攻击技巧，对手在睡眠时有效，将一半的伤害值用来回复自己的HP。



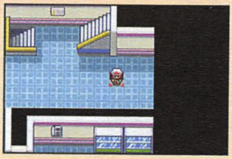
←彩虹市游戏中心左面的老头子，得到"生蛋"，作用回复1/2的HP。



←10号公路上的隧道里面，要从南面的入口进去，二层西南面得到"塌方"，有30%的可能性让对手晕倒。



←尼比市博物馆侧馆，入手"地球摔"，作用是无视对手等级给予与自己同等级的伤害。



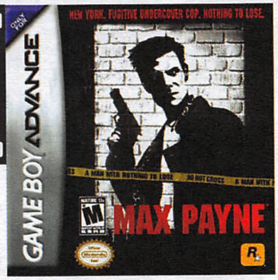
←金黄市西福鲁公司总部，在3楼右侧踏上电信模块，然后跟一个女人对话获得"电磁波"，作用让对手麻痹）。



←王者之路出口旁边，跟其对话技巧机器"舍身冲撞"入手，格斗系。

雪人：不是吧，俺在大学时一没挂过科，二没躲过奖学金，更没有GBASP，如此看来，俺的大学生活实在是太不完美了！555555555！

马克斯·佩恩



文/GUGU

GBA	厂商：Rockstar Games	发售日：2003.12.18
	类型：ACT	价格：29.9美元	其他：——

序幕

为了找到那时的感觉，我不得不把自己的思绪带回到3年前，回到那个痛苦开始的黑夜。那时我仍然在NYPD（纽约警察局）里卖命，在那个曼哈顿商业区和住宅区的交界以北的不起眼的小地方里，却暗藏着一个制造地狱的摇篮。

Alex：那么，您是从什么时候开始为我们工作的呢，大侦探佩恩先生？



Max：你总是派遣我到那些令人很不舒服的地方执行秘密任务。我实在是对不起了，Alex先生，在这之前我更想好好地照顾Michelle和我的孩子。你看，这是我的最后一支烟了，因为听说烟对孩子不好，我打算戒掉它。

Alex：我说马克斯啊，你现在好像很在行这方面的事啊。

Max：如果没什么事我先走了，Alex。

Alex：星期四晚上还要一起打牌，是吧？

Max：嗯，除此之外还要为孩子买些糖果……

生活似乎总是很美好的。在一个充满阳光的甜甜夏日里，到处充满了新割草皮的清新味道以及孩子们玩耍的欢笑声。泽西边上河岸旁有一座属于我的房子，而里面住的正是我美丽的妻子和可爱的女儿。这正是一个大多数美国人梦想的生活。

Max：Honey，我回来了。

我像往常一样打开房门，期望着和往常一样的迎接而来的妻子的热吻以及女儿的笑声……

但是梦想却总有在你不经意之间朝坏的情形发展的习惯。此时的太阳逐渐落下，余暇悄悄地爬上天空。一丝不详的预感涌上心头。说实话我不喜欢今天的迎接方式，房间内空无一人。我注意到房间内某处的墙壁上被像文身一样附着上了一种丑陋的标志。那是一个毒品的注射器——就好像一个被附着了恶魔的魔法标志。



我飞快地跑到电话机旁，抢起话筒……

Max：你听好，有陌生人闯进我们家了，这里门牌号是911……

？？？：是佩恩家吗？

Max：是的，有人闯了进来，现在应该还在房间里。你们要马上……

？？？：够了，对不起先生，我们可能帮不上您。

Max：你是谁？喂！喂！……

我已经顾不得去考虑电话里神秘男人的身份，现在我只想知道我家人是否安全的，我冲进了里屋。进入我视线的却是我最不希望看到的情景……

Max：不!!!

我的妻子和孩子都倒在了血泊中……



是的，那的确是3年以前的事情了。很快的消息被传到纽约的每一个角落。警方通过那个"Valkyr，V"的奇怪标志暂时把犯罪嫌疑人定为有非常大毒瘾的人。葬礼结束以后，我跟Alex提出了到要DEA的要求。在那里我花了整整3年的时间来调查关于Valkyr的一切线索。终于在2个月以前，我得到了一个消息，一个叫做Jack Lupino的商人可能会与这件事有关。这个人本来就是一个犯罪家庭的暴民。现在正在进行着一笔非法的买卖。为了

真诚地感谢贵刊没有烦人的广告，在这片天地里只有真诚的交往，让那些可恶的JS远离这片净土。康海军；21；男；344000；江西省抚州市东华理工学院2栋525-527信箱；兴趣：篮球、游戏、读者；QQ：253122720；

妻子和女儿，我独自一人潜入了这个纽约最坏的黑道的老巢中，而我的故事也就是从这里开始……

第一幕

Roscoe Street Station

我来自于寒冷和黑暗。外边，是充满残忍怪物的城市。我已经逐渐地通过我的方式找到了，幕后的黑手，



现在我就要尝试着去接近这个事件的源头，Alex和B.B是在DEA中唯一和我保持联络的2个人，也就只有他们知道我还在这个衰老的城市中苟活着。

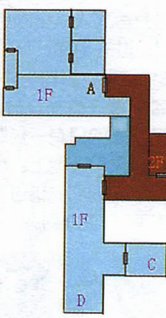
B.B： 我是B.B……据可靠消息，Jack Lupino最近将有所活动。你马上来和Alex碰头，地点是在Roscoe的街道站。

我放下电话……已经很长时间没有和Alex见面了，自从我隐藏在黑暗以来……

走进列车的时候，我清楚地听到自己心跳的声音。就在我犹豫的一瞬间，车门在我的背后关闭上了。这时候的我已经站在车厢里面……

下一站： Roscoe街道站……还有Alex……

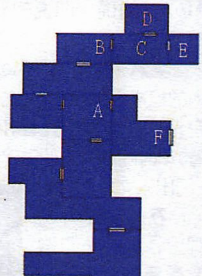
攻略要点： 开始A点的门是打不开，先进去其它的房间进行补给和熟悉操作。等再次来到A门附近时会强制发生战斗。爬上楼梯进入2F，会发现有一处电子门因为不知道密码而无法进入。从另一侧楼梯回到1F，在C房间



解救了一名车站的管理人员。跟着他来到2F，打开电子门，在里面的B房间中启动列车。最后到D点处乘列车离开。

Live From The Crime Scene

我走下火车，眼前是一片阴冷潮湿的场景，就如下水道一般。生满铁锈的大门后面通往的是车站的尽头。Roscoe街道站这里将要发生什么大事了吗？这也可能是为什么Alex会约我在这里见面，也许是我多虑了吧……无论怎样，我都要找到并且踏上我所选择的道路……



攻略要点（1）： 到达A门时会发现门打不开。打开B门的密码门，进入房间C后发现中央有一个控制器，它可以控制房间内3个门的开合。但是只允许同时有一个门是打开的。就在这时有电话响起了……

我接起电话……

Max： 我正在犯罪现场为您做现场直播。

？？？： 你是谁？

Max： 这正是我想问你的。

Jim： 我是NYPD（纽约警察局）的Jim Bravura警官，请立刻停止和放弃你们的犯罪活动。

Max： 哦，原来是Jim，我已经和这些小伙子们"谈"过了，他们已经道歉并且保证不会再做出类似的事情了。

Jim： 你到底是谁？

Max： 那个被你们派到抢劫银行现场却没有得到需要支持的人……



在里面的房间D，我又看到一份报告书，上面记录的似乎是和上次银行抢劫案有关。那些罪犯都是在Aesir公司的势力下，而表面上Aesir公司却又是一个活跃在各大媒体的成功企业。

攻略要点（2）： 在房间E内取得炸药后，回去炸开A门，进去后见到了久违的Alex。

Max： 很高兴又见到你了，Alex。

Alex： 是马克斯你？！哦上帝，我差点向你开枪了。你在"地狱"过得怎么样？不过我要告诉你这里的尸体要比城市里的陈尸所还要多。

Max： 这根本就是一次有组织的武装抢劫。他们穿过车站的破旧的墙壁开了一个隧道，从这里通往Roscoe银行。我早就知道了，这不过是Lupino的老把戏了。

Alex： 这是Lupino做的，真的是他们的人吗？

Max： 嗯，我知道你也是识时务的，我们最好马上离开这里。凡是和他们作对的人好像都没有什么好下场，我感觉这里有些不对。

即将迎接高考的洗礼，时间紧迫，人也紧张。捧起《掌机迷》，总感觉像饥渴的人在茫茫沙漠中发现一片绿洲，一缕清泉一般。
肖斌；18；男；422000；湖北省邵阳市化纤厂26栋3单元2楼（左）；兴趣；实验、游戏、看小说；QQ：27206617；

Alex： 的确，你说的对。如果真的是Lupino他们……

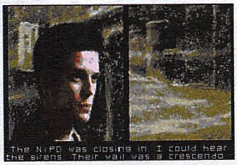
突然一声枪响，Alex的身体随着回荡在房间内的枪声而瘫倒在地上。他死了……那双已经没有光芒的冰冷的眼睛告诉了我……和我一直保持着3年时间联系的他就这么死在我的眼前……(从F门出去完成本节)



在过去的3年时间里，Alex一直跟我保持着紧密的联系。现在他死了，我却不知道自己是一种什么样的感受……或许是因为他偶然发现了什么大秘密而变成了Lupino的绊脚石……现在的我也不想去知道了。

Playing In Bargat

Lupino经营着他那些肮脏的生意，他所拥有的毒品和那些替他卖命的杀手，大多都是来自与他所经营的破烂旅馆以及在贫民窟地段的一些房屋中。纽约警察局的人已经接近这里了，我似乎可以听到他们发出的叹息声在逐渐的变大。Lupino以为他可以趁着我和Alex谈话的机会逃走，并且把我们留下来当成警察的诱饵。其实他的一举一动都在我的视线内。Lupino并没有回到他的旅馆，因此我来到了Finito兄弟的家，他应该是在这里的。糟糕的是我的行踪马上就被发现了。我不得不开始躲避那像雨点一样射来的子弹……



好不容易摆脱了敌人的纠缠，这个时候，我注意到了桌子上的一封信……

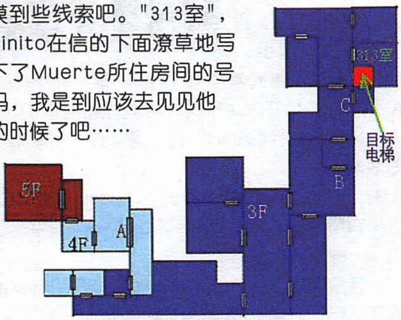
我和Lupino只见过一面。这个坏家伙一直做着黑道上的生意。他有一个名叫Vinnie Gognitti的手下，就如同他的左右手一样，为他做了不少事情。而Gognitti却是一地地道道的流氓，他就好像一只狡猾的兔子，总是让人抓不到他的尾巴。但是他却不能将他的头脑好好地用在生意上，经常沉迷于女色之中而不能自拔。

随便看了一下信的内容：

"v-deal已经到了你的旅馆，引用Jacky的原话：'Vinnie，你所掌管着它。'作为暗号，一个名叫Rico Muerte的人会来接头。如果出了什么差错，或者是有谁死了。我会拿你试问，并且双倍惩罚你。等他到了要好好的招待他，一定听从他的安排。不要问为什么，一切照办就是了。"

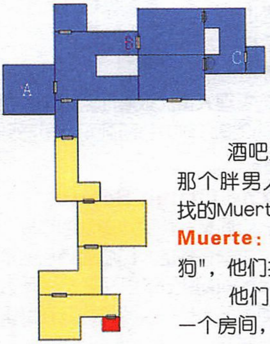
署名： Finito。

V-deal就意味着他们在这里已经加强了警戒——紧锁的大门以及那些手指闲得发痒想杀人的疯子们。我现在并没有觉得有什么不对劲，但是这并不意味着敌人就没有做什么准备，Muerte虽然不过是个普通的人物，但是只要好好利用，也许会通过这个猴子摸到些线索吧。"313室"，Finito在信的下面潦草地写下了Muerte所住房间的号码，我是到应该去见见他的时候了吧……



攻略要点（1）： 因为5F的电梯坏掉了，所以只能走楼梯。到达A房间后，会发现没有进路了。这时候用枪将玻璃门打碎，穿过即可。到达3F后C门暂时打不开，进入313室触发剧情后，再回到C门这里会有敌人从里面出来。全部打死后就可通过C门，进去电梯。

在313室里，只有一个非常卑鄙的杀人机关，我险些被它要了性命。Muerte显然早已经离开这里。留下来的只有一封侮辱性的短信。我愤怒地将它团起来扔在地上。也许我已经真的离目标越来越远了，到底我错过了什么，现在却又实在无法记起来，我的头脑一片混沌……



攻略要点(2)： 在A房间内取得钥匙，开启B房间进去酒吧。

酒吧里是一对男女，那个胖男人原来就是我要找的Muerte，

Muerte： 本来有两只"疯狗"，他们打算互相残杀。

他们一步步地来到下一个房间，我想他们该动

我希望能出一点小漫画在掌机迷上，使大家能愉快点啊！秦剑鹏；12；男；510725；广东省广州市黄埔区石化大院166号40栋207；兴趣：玩GBA游戏和电脑游戏、足球；
雪人：俺也很喜欢漫画的说，希望大家踊跃投稿阿！

手了吧。

但是……没有！！他们竟然坐在电视机前玩起了游戏，他们要用一款叫作"功夫"的电视游戏决定胜负。（笔者：我寒啊~~-_-b）

告诉你，我的小甜心。趁他们玩得正入迷，我就这么用绳子把他们都勒死了。哈哈~~

女人：Rico~你好坏啊！

Muerte：我是很坏啊，那你呢？

女人：呵呵呵呵~~（很猥亵的声音）

我走了进去举起手中的枪。



Max：Rico muerte，一流的拉客人。

Muerte：你，你是谁？！

女人：是警察！！

Max：刚才真是一个可爱的故事，你能否再给我讲一个呢？

Muerte：原来是那个猴子王马克斯佩恩，你想找我，呵呵~~那你跟我来吧！

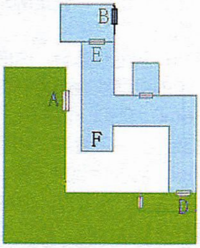
攻略要点：Muerte离开后，解决掉房间内的敌人后进入下一个房间。在这里会和Muerte交战。打死他后按动C门旁边的机关。这样D门就可以打开了。

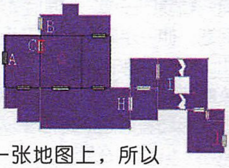
Rear That Give Men Wings



转过身，离开这里，永远不回来。我想这应该才是聪明人的做法。但是我知道自己并不是什么聪明人。Lupino所拥有的房子基本都集中在这里。一个白酒店，一个卒子商店，还有充满赌徒和贷款者的赌场，等等……这一切对我来说都是这样的神秘，但是他们知道我曾经是一名警察。他们知道我已经来了，并且是全身充满了战斗时的兴奋。

我开始看到Lupino所有的房子都亮了起来，炸弹爆炸了，把周围的雪变成了金色。一柱火焰把剩下的车子推向了空中。火焰下一辆黑色的宾士汽车显得格外显眼，它随着街道缓缓地前行，而车内的司机就好像什么都没发生一样。我从他那里得到一把不错的猎枪。他就是我的朋友Vlad——俄罗斯地方军队的首领。





攻略要点（1）：因为本节场景设计有失误，实在无法将所有场景都画在一张地图上，所以只好将地图分开来做。图中的2个A，B门分别指同一个门。



从A门进入房间内会发现C门打不开。从另一侧的D门进入建筑物里面后。发现E门同样打不开。这时候来到F处，用枪打爆燃气罐，将E撞开。（如图1）



从里侧到达G位置取得钥匙后，打开H门。场景I中的有一处断裂的地方，注意不要掉下去摔死。最后从J位置的窗户跳出去。

之后就只有一条路了，在某房间内可以找到Vinnie gognitti，限于篇幅这里就不做出具体攻略和地图说明了。

我一脚将门踹开，Vinnie gognitti，就是我打算要杀的人。

Vinnie：是佩恩！！我就知道你总有一天会找到我的。你现在一定是头脑发热了，你是一个警察你不能这么做，你要知道自己的身份……



我没有听他废话，举起枪向他射去。

Vinnie：噢！上帝！你竟然向我开枪！啊啊啊……佩恩！你死定了！！你们还在那里看什么？杀了他！杀了他！

混乱之中，Vinnie已经离开了这里。我注意到了写字台上的一封信。

看信上的署名，这是写给Punchinello的，只不过Vinnie还没有来得及完成它。从信的内容了解到：Vinnie现在在Lupino的手下整天过着胆战心惊的生活，因为他随时有可能被杀掉的危险。Lupino真是一个疯子。

现在Vinnie虽然已经跑掉了，但是他胃里还

还有1个月就可以买SP了，几个月的无聊存钱终于快结束了。中国的SP幻想男（女）孩们一定要挺住，不要泄气；
杨庆松；17；男；233000；安徽省蚌埠市西区南朱祠宋滩村266号；兴趣：运动、打机、画漫画；QQ：19223215；

有一颗我的子弹，他即使跑得再快，也快不过时间吧。他一定知道他的老板在哪里，而我应该是和Lupino算帐的时候了。

攻略要点（2）：一直跟着Vinnie，消灭掉沿途的敌人最后将其逼到角落里就可以了。

Max： Lupino在哪？

Vinnie： 我不会告诉你的。

Max： 这可不好啊，Vinnie。

Vinnie： 啊！！竟然会有如此残忍的警察。

Max： 我可比他们高尚的多。

Vinnie： 你……你不会如此冷血吧，不要伤害我！

Max： 呵呵，那还要问问你自己吧。你给我听好，"小甜心"。我可不想让任何人从地球上消失。我只想让你告诉我，你的老板到底在哪？！

我已经把枪对准了他的太阳穴……

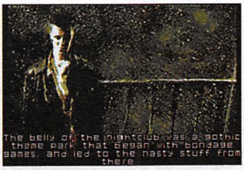
Vinnie： 我会告诉你！我会告诉你！请不要再伤害我了！Lupino在Ragna Rock，那的夜总会里，求求你了，把我送到监狱里吧，真的不要再伤害我了。我受不了了！



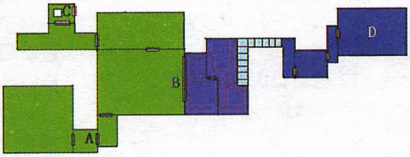
Max： 你的权利将会在你葬礼的那一天被赋予……

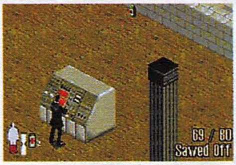
Empire Of Evil

越是接近Ragna Rock，我心中越是不安。各种枪械所发出的光芒时时在我眼前闪过。今天夜总会的主题节目是从一个带有奴役色彩的游戏开始的，从那里我可以嗅到一丝污秽的气味。就好像警察必须要用子弹击穿歹徒的心脏一样，我也对黑暗的信息有着不一般的敏感。这种感觉像父亲、像儿子、更像是Jack Lupino……



攻略重点：A门的打开机关就在房间内，很容易就可以找到。到达B处发现是有一个已经谢幕的舞台。从C门处上楼，在如下图的地方调查





机器，可以将舞台上的幕布升起，发现后面是一个秘密通道。一直来到D房间内终于见到了Lupino……

其实我早已经知道他们会做好迎接我的准备，在这个如帝国大厦的建筑物中。Lupino曾经15次从美洲的变异鳄鱼口中逃生，从那以后他再次谈起这件事，总是让人感觉那是无法回首的噩梦。

Lupino： 我已经尝过坠落天使的血肉，我已经尝过了恶魔的绿血。我可以透过我的皮肤看到我的血液和骨头之间的结构，它就像是一个艺术品一样。死亡已经来临！！她已经来了，地狱也随她而来。这是冬天中的曙光，我已经决定做他的儿子！时间已经到了，所有阻碍她的人都必定会死去！！哈哈……哈哈哈哈……（接下来是和Lupino的决战，消灭房间内所有敌人即可）

当Lupino倒下去的那一瞬间，我的心里突然有一个很真实的想法。那就是他可以继续活下去。V简直就是一个怪物，它将这些人都变成了像是地球外的没有感情性情暴躁的生物。



？？？： 我想他已经死了。

一个女人的声音从我背后传来，我不由的一惊。

？？？： 无论他是否已经死了，你都是个坏家伙。

她已经把枪对准我的脸了……

第二幕

Captain Baseball Bat Boy

Max： Lisa Punchinello？

Lisa Punchinello是Don的妻子。

？？？： 错了，我是Mona Sax，Lisa的恶魔双胞胎。

Max： 恶魔双胞胎，你最好现在无事地走开，你手中的枪可能会伤害到这里的某个人。

Mona： 我和Lisa不同，我可是专业人士。即使让我闭上一只眼睛，也可以轻松地把你吹飞。

Max： 那么让我来实践一下好了。

Mona： 让我来告诉你好了，这件事情的主谋其实并不是Jacky，真正杀死你的朋友，并且把你

卷到这件事的人实际上是Angelo Punchinello。

Max：你说的是真的?

Mona：我发誓。

Max：这些天我没有一点线索，只是麻木地 对向我冲过来的人开枪。到底是哪个顽皮的朋友设计了一个这么好玩的游戏。

Mona：那就是我！因为我讨厌那些为了给自己妻子报仇连命都不要的傻子。为什么不向我开枪?

Max：你可能还不知道，我的手指正在准备勾动扳机。



Mona：你喜欢威士忌酒吗?

Max：好的，如你所愿。

Mona：你真是个天使，马克斯。

Max：这酒真是个好东西，尝下去就好像蜂蜜一样润口。

我发觉头有些沉，眼前的人耳边的话都一下变得那样的模糊。

Mona：这样你就无法去杀Lisa了……

我隐约的听到这是最后一句话……



噩梦总是似曾相识，暴力的动作逐渐吞噬黑暗，苍老和丑陋。郐子手疯狂的笑脸总是在眼前若隐若现。在远方的某处似乎有婴儿哭泣的声音。佩恩的家庭、幸福和祥和可以在它的每个角落里找到。我曾经以为这样的生活一直持续到永远。直到死亡将我们分开。我不想再去回想过去的事情，只要我不去想，就可以当作它没有发生过。但是我打破了自己的规律，从前的想法已经一去不复返了。恐惧就好像一枚已经生锈了的铁针，从我的脑中拔去，它是那样的冰冷，划过我的胸膛。我的妻子Michelle，我在她的日记中看过她曾经想对我说却又无法说出口的话语，她是那样的爱我。我是多么希望可以多陪陪她。但是现在一切都晚了……

我做了一个噩梦。我感觉在我的大脑中存在着2个人格。



？？？：马克斯佩恩，我讨厌你的名字。

郐子手正在对着我笑。

？？？：很高兴见到你，我是Frankie。

在他的手中是一个棒球棒，而我被绑在了椅子上，甚至连小便都是一种奢侈。

"啊！啊！啊……"棒球棒重重地打在我的头上，我感觉到是超越肉体上疼痛的愤怒。

Frankie：如果不介意就不要露出那样的表情，至少要微笑才对啊。这么说吧，我平时很喜欢看卡通，尤其是暴力卡通。好吧，让我们先来休息一下。我要去酒吧找点东西来喝。不要着急亲爱的，我马上回来继续我们的游戏。

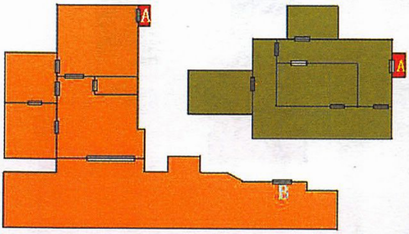


他在我面前虚张声势了一通之后，离开了房间，但是并没有将门反锁上。每个人都会犯错误的，还好他没有将我的头盖骨敲碎。也许这就是一个教训，我不应该轻易相信一个女孩，更何况我手里还握着枪。当我确定复仇的目标将矛头直指Punchinello的时候，我就犯下一个错误，我不应该将盲目的去寻找那个所谓的真凶。我很不应该迁怒于Mona，至少面对着她那漂亮的脸蛋时我总是显得有些软弱。但是当有人拿你的头当棒球玩的时候，你还会就此罢休吗?！

在我的挣扎下，终于将手中的绳索挣开，我再次获得自由。



攻略要点：本节比较简单，地图结构也不是很复杂。只不过开始的时候武器都没有了。只有一把子弹很少的手枪和一个棒球棒。只要熬过初期时候的子弹短缺期，多从敌人那里抢一些武器和子弹就好了。从A点的电梯上行，最后到达B点的旅馆门前就可以结束本节。



GBA是我掌上的面包，夏天的雪糕，冬天的棉袄，黑夜里的灯泡，我洗手的肥皂泡，没有你，我将永远贴膏药！我永远离不开你。陈煜聪；14；男；512025；广东省韶关市惠民南路131栋806；兴趣：玩电脑；

Angel Of Death

Vlad收到我发出的烟雾信号后找到了这里，我又看见那辆熟悉的黑色的宾士汽车。

Vlad： 你来了？我们将会把你送到Punchinello那里。

Max： 听起来不错嘛。

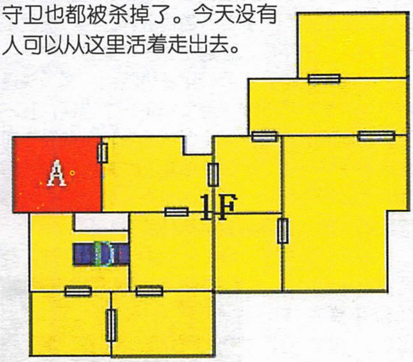
Vlad： 事情办完了就来找我，随时欢迎。

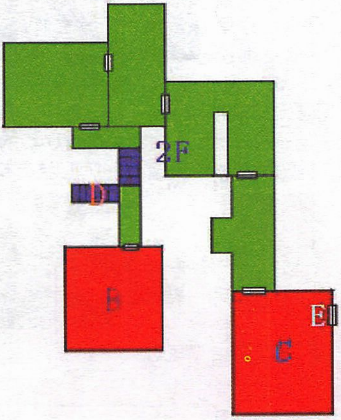
Max： 我知道了。



黑夜已经逐渐被寒冷所吞噬。花园里不断闪烁着各种灯光。在黑暗来临之前灯光下仍然是一片死寂的白色，Punchinello现在想见佩恩，他已经感觉到了疼痛的来临。（注：这里Payne和pain发音相似）

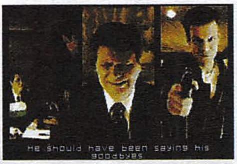
有人已经很友好地替我打开了后门，而且守卫也都被杀掉了。今天没有人可以从这里活着走出去。





攻略重点： 分别在地图中的A、B、C3个房间内消灭Punchinello的3伙手下。最后从2F的E门进去Punchinello的房间。

Punchinello： 现在就在门外了，求求你，快点来……他的目标一定就是我，求求你快来吧……



我在门外可以清楚地听到Punchinello在通过电话求救的声音，他现在应该跟别人说"再见"才对。

我闯进门去，就在我打算报仇杀掉他的时候，从外面冲进来一个人先我一步打死了Punchinello，我解决了这个不速之客后，走出房间，十几个乌黑的枪口已经对准了我。

我知道现在的我无论如何都是处在弱势，所以不得不向他们屈服。一个女巫一样的人出现在我面前，她的背后是一支装备精良的军队。

？？？： 真是妙啊，一石二鸟。

Max： 我早晚会跟你算帐的。



？？？： 佩恩先生，是时候给你看看我精心酿造的好东西了。好孩子，要听话啊！

当时谁都会被这位女士的气质所吸引，在之前从来都没有见识过的……

第三幕

Cold Steel

？？？： 各位绅士们，我们该回Cold Steel了。

她给我注射了Valkyr的O.D.，我感觉到绿色的火焰在吞噬着我的大脑。现在它们已经逐渐的蒸发，我感觉自己在逐渐的衰弱，可是我又一点办法都没有。现在那个老巫婆已经完全控制住了我，就好像用枪对准我的脑袋，随时可以扣动扳机。

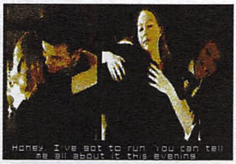
我的头脑一片混沌，似乎地板变成了一个绿色的旋涡，我能够感觉到了……

Michelle： 亲爱的，今天在办公室发生了一件很有趣的事情。有一个奇怪的备忘录，是记载维京人的。

一日，听同学说老师留在教室里让同学们传阅的《21世纪英语报》上有关于GBA的文章，狂喜之余，问一正读报的同学："这张报纸上有没有GBA"？那同学说："没有，不过有NBA。无言……刘辛欣；16；男；716000；陕西省延安中学高二17班；

Max： 哦，对不起。我现在必须要返回警署，你可以今天晚上给我讲吗？

Michelle： 希望你今天一切顺利，亲爱的。



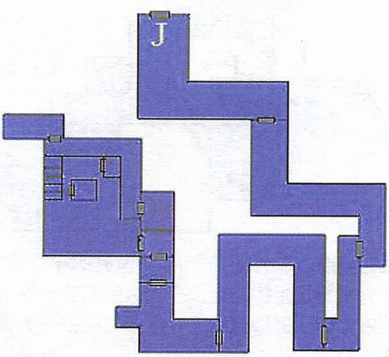
子弹孔在她的胸前就好像是一个红宝石的项坠，红色的血液从她白皙的皮肤上流下……她是如此的美丽！凶手在嘲笑……那是坠落的天使……

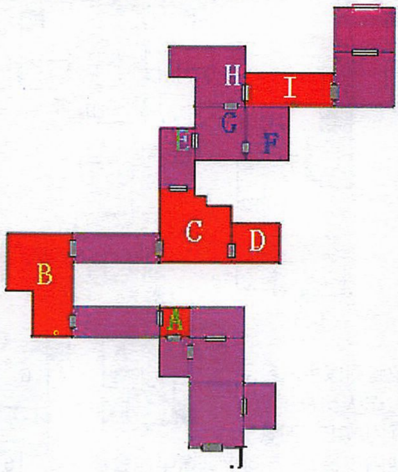
慢慢的，绿色的噩梦逐渐褪去，取而代之的是灵魂上无法磨灭的污垢。我感觉全身都在颤抖着。当我在冷汗中醒来的时候，才发现病痛和疲惫已经深入到我的骨髓。我趴在水池前不断地呕吐。女巫说在我完全疯掉前会把我带到Cold Steel那里，这是一个线索，也是唯一的……

我花费了很长一段时间才找到双脚踏在地上的感觉。当我感觉好一些了之后，马上就驾车来到城市外的Cold Steel。在这个寒冷的冬夜，这里仍然充斥着各种各样的活动，人们到处奔波着，为了生存。我来到女巫的秘密基地，她一定以为我已经"死"了，但是我却来了……



攻略要点： 本节的场景比较大，所以只好将它分成2个部分，J门为2个地图的连接点。第一个地图中没有什么需要的地方，只要不迷路就可以了。进入第二个地图时比较烦，有几处喷出火焰的地方要格外小心，因为只要碰到就会死掉。A房间的火焰可以通过转动房间内的阀门使其停止。B房间有3个连续的火焰，要小心通过。从C房间进入E房间的门前会有一处火焰，需要到D房间内转动阀门使其停止。E门前会有一辆插车挡着，而无法通过。需要用枪将附近的燃气罐打爆，利用冲力将插车顶走。然后才能够通过E门。调查F房间内的电脑，打开G门。调查H房间内的电脑，可以启动插车将通往下一个房间的门打开。最后I房间内有2处火焰。





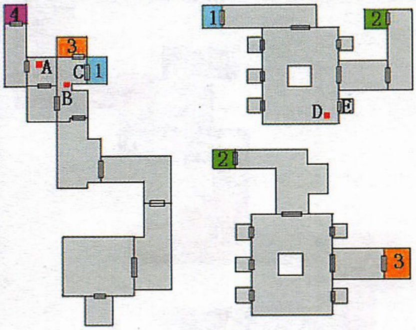
Deep Six

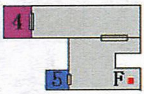


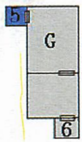
实在是出乎意料，在基地的下面竟然还有一个这样的军事基地。我认得地板上的军队徽章。在城市的很多地方都可以看到这样的徽章被一个注射器所代替。"Valhalla计划"，V就是代表Valkyr，还有Valhalla。在这里看到这个单词才会有如此美妙的联想。

攻略要点： 本节的目的就是从即将要爆炸的工厂中逃出。整个场景是由几个电梯连接在一起，由于比较散乱。所以只要将地图分开来画。同样颜色的数字的房间代表的是同一个电梯。先到A点位置调查电脑，然后回到B点位置调查电脑，可以打开电梯1。在第二个场景调查D点

能坚持把一个游戏通关后再玩下一个游戏的玩家才叫玩家？我不是，因为《J联赛足球经理》没完没了。
温欣；25；男；514011；广东省梅州市东郊塑料厂；兴趣：音乐、游戏、足球；





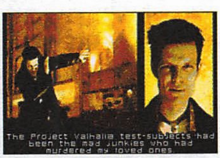


电脑可以将一名工作人员从E房间内放出，跟着他向电梯2的方向走。途中他会被敌人打死，从他的身上找到钥匙卡，打开电梯2。进入场景3后直接到达电梯3，回到场景1。这时电梯4可以进入了。在场景4调查F点的电脑，之后从电梯5进入下一个场景。从G点一个人的尸体上找到钥匙卡，最后从电梯6脱出。

另外本节中的不少场景的管道都会喷出火焰，因为视角问题很容易使玩家产生错觉，其实辨别火焰伤害范围的最好方法就是看影子。(如图2)



"Valhalla计划"的实验计划导致了那些疯狂的吸毒者们杀害了我的家人。剩下的问题已经很简单了，目标只有一个，那就是她--Ms. Valkyr。工厂已经变成了一个炽热的地狱，它的一切都因我的离去而"死亡"，变成了烟雾与尘埃。我已经失去了自我，我将要这样沉睡百万年……



Power Games

Woden正在一个古老的建筑物台阶前等着我。

Woden： 佩恩先生，请快些进来吧，其他人都在等着呢。

Max： 其他人？？

Woden： 一般人可能并不知道，这栋建筑在2年前实际上就已经提前作为市政厅使用了。它可能是作为布鲁克林最古老的建筑之一而存在着。佩恩，我想推荐你到我们内部圈子里来。

Max： 我觉得你好像看多了X档案吧。

Woden： 你已经看到了"Valhalla制作"的文件。我们可以将其中丢失的地方进行填补，然后将完整的文件交给你。我们可都是早在波湾战争时就参与此计划的人。

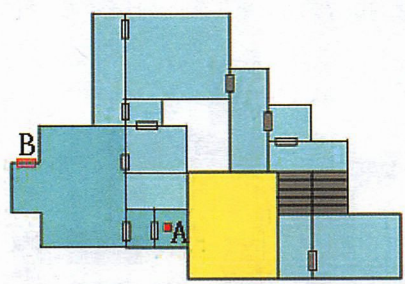


Max： 你到底想要说什么？

Woden： 我们非常想将这个计划大范围地推广，只可惜我们被束缚了手脚。

Woden： 她的名字是NIcole Horne，是"Valhalla制作"的灵魂人物。那时资金被停止的时候，她只是拒绝的离开而已，她非常清楚自己手中的王牌。而且NIcole Horne还是Aesir的董事长，这个城市有超过一半都在她的控制之内。这些都是伪装在社会表面下面的事情，如果你想将它们公之于众的话，我们会否定之前所有说过的话。我们现在需要你将她找出来。我们会保护你，并且支付你所有的开销。





攻略要点： 本节很短，而且也很简单。只有一处需要注意的地方，在到达关尾前要在A房间内的桌子上取得钥匙，这样才能打开B门结束本节。

我把《掌》当作自己的女朋友，为了她（它）我可以不吃晚饭几个月，把省下来的钱投入书刊老板的包包，只为与她（它）相见。打开我的《掌》心，让我看看你。孙明；17；男；121000；辽宁省锦州市二高中一年10班；兴趣：电玩、漫画、交友；

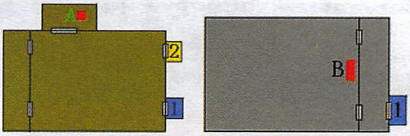
Nothing To Lose



我从容不迫，游走于这个雪的城市之中。现在我并不着急，因为我知道我应该做些什么。我将NIcole Horne的名字刻在了一颗子弹上，在这之前为了它我已经射出了数万发子弹。她现在拥有的装备和军队足以发起第三次世界大战。但是那并没有什么可怕的。



纽约在雪的面纱的遮掩下逐渐地消失。我越过栏杆，终于来到了她的领地，这里充斥着玻璃和钢铁，虽然光滑而性感，但却少了一丝灵魂。这里就好像是一个大的电冰箱，冷得简直就像一杆枪……



攻略要点（1）：在A点启动电力，将电梯1打开。乘坐电梯1到2层，在B处用枪将电脑击碎，返回一层，电梯2可以乘坐。

这时从电梯里面走出一个熟悉的身影，原来是Mona。

Max：Mona，你看起来不错啊。

Mona：马克斯，我们最好还是停止这样的约会。

"在那个缉查毒品的警察阻止我们之前，地狱将会是寒冷的一天。Sax女士，去做好你自己的工作！"广播里传来NIcole Horne的声音。

Mona：放松，马克斯。你是个不错的家伙。我从来不杀你这样的人。

Max：其实你也不错嘛。

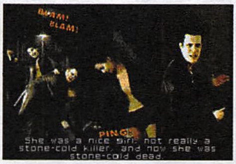
Mona：与Horne想要Punchinello死时不同的是，当时Punchinello不过是想和她脱离关系而已，结果他就得到了死亡的下场。

Max：她也会有同样的下场的，因为她也不是什么好人。但是她的妹妹现在正在听着我的劝说，我知道恶魔食欲的可怕，他们一定会向我报复的。

就在这时，Mona突然将我推在一旁。

Mona："马克斯！！不！！"

一声枪响后，她的身体倒了下去……



其实她是一个好女孩，并不是一个无情的杀手，但是现在她却是这样无情的死去……

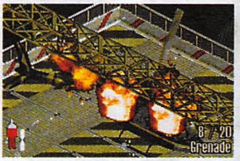
那些狂热的宗教信徒Horne忠实的走狗们正在一步步地向我逼近……

攻略要点（2）：乘坐电梯2一直追着NIcole Horne上楼顶即可，鉴于版面限制就不做出具体地图和攻略，望广大读者见谅。

Pain And Suffering

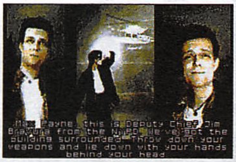
攻略要点：本游戏的最后一个，也是最短的一节。只要在NIcole Horne的飞机逃走前阻止下她就可以完成游戏。开始的时候一定要从3个敌人身上得到足够的手雷。然后在下图的位置炸飞机场的支柱，支柱一共有4个，必须在飞机起飞前全部炸掉。如果成功，支柱支撑的钢筋就会落下来将飞机砸毁，NIcole Horne当然也死在里面了。





一切都结束了，暴风雨在此时也失去了它往日的狂暴。

"马克斯佩恩，我是纽约警察局的Jim警官，我们已经将这里包围了，现在马上放下武器，将手放到头后。



"NYPD的直升机已经在空中回旋，楼顶的平台上回旋着熟悉的曾经长官的声音。

"这里也许有点接近天堂了吧……"

——全文完

人生找一知己很难，找一好书更难，为什么直到现在我才找到一本好书呀！弹簧；16；男；313000；浙江省湖州市吉山新村83幢2单元404室；兴趣：打GBA、玩电脑、下国际、音乐；



GBA			
厂商：CHUNSOFT	发售日：2002.6.28		
类型：音乐小说	价格：4800日元	其他：——	

注意：对本文的内容及图片感到不适请休息十分钟。

GBA版《恐怖惊魂夜》由日本著名侦探推理小说家我孙子武丸担当剧本制作，全剧本包括本篇——杀人事件篇（13）、雪之迷路篇（1）、间谍篇（4）、恶灵篇（2）、镰井达之夜篇（1）和分支篇——O的喜剧篇（1）、暗号篇（2）、チュンソフ党的阴谋篇（1）、迷宫篇（18）、有点H的恐怖惊魂夜篇（1）共10个剧本44个结局。下面就请喜爱侦探推理和恐怖游戏的你随我一道进入我孙子武丸塑造的奇幻世界吧。

间谍篇



1-27剧情简介

主人公矢岛透（我）和大学友人真理一道前往信州的滑雪场滑雪,并在附近由真理的叔父小林经营的雪山寓所住宿。

从滑雪场归来，和真理商量好各自回房间换衣服后在一起聊天等着吃晚饭。

回房后换好衣服，传来敲门声。

“请进！门没有锁。”

房门“吱呀”一声开了，真理走进来。

“嗯……和我的房间一模一样啊。”

真理走到床边坐下，“透，怎么一直站着？”

只有真理和我两个人的房间……我按捺住内心的激动，坐在真理对面的床上。

“我累死了，小腿肚吃不消。”

“还不习惯吧。我一点都不觉得累。嗯……我给你按摩怎样？本人可是高手。”

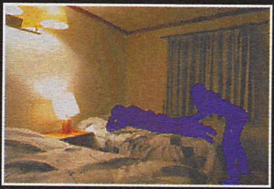
不等我回答，真理便坐到我床上，“先躺下。”

我躺倒在床上，真理用双手揉搓我的小腿肚。

“怎样？”

《PG》实在好看，抽奖也很心动，无奈赠品单一，最好换个GBA养护工具或贴纸什么的更强，海报一不留神就被抢了。
吴剑清；18；男；351131；福建省莆田市西天尾镇后卓林兰田30号；兴趣：玩GBA、看《PG》、看小说；

“太……舒服了。”



真理轻柔的手从小腿肚向上滑动，往上……再往上……正胡思乱想之际……

忽然，真理“啊！”地一声惊叫，用手捂住嘴，瞪大眼睛直盯窗外。

“窗……窗外……！”

“窗外？”

我抬头向窗外望去，外面黑洞洞的什么也看不见。

“窗户怎么了？”

“有人向里面偷看！”

“哎？这、这不是二层吗？”

简直难以置信，我站起身走向窗户。

真理面色铁青，站在床边一动不动。

贴近玻璃窗向外望去，只看见房内的灯光照耀下漫天飞舞的飘雪。

打开窗户，我探身到凛冽的暴风雪中四下张望。

“什么也看不见啊！”

为了不至于感冒，我急急关上窗户，掸落头上、肩上的雪。

“我没骗你！真的有人向里面偷看！”真理认真道。

“或许有间谍吧？”我笑道。

“哎？”真理的眼中闪过



一道光芒。

是我的错觉吗？

转眼间真理的表情恢复成往常。

“心情不好，下去走走吧？”

“嗯嗯……好的。”

真是漫长的黑夜。

来到谈话室，我和真理坐在沙发上等待晚餐。

这时三个女孩从二层下来，自我介绍分别是长发美女渡濑可奈子、矮胖可爱的北野启子和眼镜少女河村亚希，全部是18岁的OL（办公室女职员）。

谈话间又来了新的客人，五十岁往上红脸微胖一口大阪方言的香山和三十多岁纤细高窕的妻子春子。

“晚饭已经准备好了，请来食堂吧。”在寓所打工的绿走出食堂。

“行李和上衣会给你们送到房间去，香山你们也去食堂吧。”记过账的小林劝香山夫妇吃晚饭。

晚餐时食堂的角落里坐着身着大衣，黑道模样的中年男子田中，就餐中也不脱掉上衣和帽子，还戴着黑色太阳镜……这里怎么会有这种人？



就餐后大家三三两两地离开食堂，时间是八点。

离开食堂，服务台附近OL三人组告诉小林，三人返回房间后发现地板上放着一张纸条，上书“今夜镰鼬现身”。是恶作剧吗？

“是镰鼬？”

真理面色铁青地凝视着那张纸。

“真理……?你怎么了？”

真理摇摇头。

135.今夜镰鼬现身（选A）

从失去血色的真理的脸上可以看出，今夜应该不会什么事都不发生。

“不会什么事都没有吧？真理，你的脸色变得这么难看。”我担心地望着真理。

“真的没什么！”

“但是……”

“可能是滑冰时体力消耗太大了，有点累。”真理强作笑容。

也许不应该过分追问。

或许真理有对镰鼬的不愉快回忆。

每个人都会有一两件不愿回忆的往事。

大概是不想让别人打听那件事吧。

然而，在真理心中“关于镰鼬的不愉快回忆”究竟是什么？镰鼬又是什么？

我凝思苦想……终于……想起来了！

上小学时，好像吃过那种东西。即是说，真理因为不吃镰鼬而遭到过老师训斥。

“真理，太挑食可不好。”我责备道。

“说什么不着边际的话！”真理白了我一眼。

说错话了！镰鼬不是吃的东西？

对了！想起来了：是由于旋风等原因产生的真空割伤皮肤的现象。过去的人认为是手持镰刀的黄鼬所为，将其称之为“镰鼬”。

即是说，对镰鼬怀有不愉快的回忆。

果真被割伤了？

雪人：海报被抢？不会吧？还真是有够暴力的啊！

"真可怜……很疼吧？"

真理仍然摇头。

又弄错了？究竟是什么？

不得而知。

尽管很想知道但怎么也弄不明白。

算了，考虑得头大了，还是直接问真理吧。

"真理是否有对镰鼬的不愉快回忆？"

"对镰鼬的不愉快回忆？才没有那种事！透从刚才到现在一直说些不明所以的话……"

"到底意味着什么呢？"小林自言自语道。

"虽然不知道是什么意思，但令人心情不快。"启子神色不安道。

可奈子和亚希也连连点头。

"假使不是恶作剧……不会是弄错房间了吧？或许是写给其他人的？"

"其他人？"

"是给相邻或对面房间的，虽然我们看不懂但或许当事人知道含意……好了，不管怎样还是别太介意了。"小林对女孩子们耸了耸肩。

如果不是因为看到真理脸色突然变青，我本来也不会太当回事的。

再看一眼真理，她显出一副若无其事的样子别过头去。

"啊，我想起来有件事要做。先回房间了，透留在谈话室吧。"未等我回答真理便风一样地上了二层，所幸没有人注意到真理的异常举动。

正要追随真理上去，小林招呼道，"透君，不喝点什么吗？这里有咖啡、红茶、啤酒……"

"好的。"我点点头。

"你们呢？也来点饮料吧？"小林对女孩子们说。

OL们相互对望一眼，点头道，"好的，那就不客气了。"

看来她们已经不再介意那张纸条了。

136.疑惑（选A）

但是，我的心情仍不能平静，坐在谈话室的沙发上考虑纸条之事。

纸条究竟是给谁的？与她们相邻的房间住着谁？

我问可奈子，"知道谁住在你们相邻的房间吗？"

"相邻？不知道啊，没注意。亚希，你知道吗？"

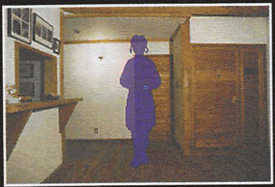
"相邻的房间？嗯，住对面房间的不是真理吗？"

真理在对面房间？

听到这些不安感又增加了。

或许那张纸条原本是给真理的，这样一来真理明白那张纸条的隐含意思也就不足为奇。

不一会儿，小林和妻子今日子端着盘子走来，真理也从二层下来了。



真理一副若无其事的样子微笑着坐到我身边。

"真理也喝点茶吧？"今日子劝道。

真理微笑着点头，样子和往日一样。

刚才的表情是我看错了吗？或者只是心情不好？

不管怎样，那封信和真理没有任何关系，我努力让自己这么想。

137.迟到的客人

正在此时，漆黑的窗外闪过车前灯的光芒。

小林向窗外望了一眼，"是一个叫美树本的人，刚才来电话说晚了。"

传来发动机熄火的声音，一个身材高大的男人伴随着风雪进来。

"啊，可算得救了！"

"欢迎，是美树本先生吗？"小林搭讪道。

"是我!这回可真倒了霉运!"

"真不巧晚饭已经吃完了，可以的话，给你准备几个饭团？"

"饭团？太感谢了！我都快饿死了。"

"请换好衣服后再来食堂或谈话室。"

美树本登记后便扛着巨大的行李上了二层。

"红茶来了！"今日子将红茶放在每个人面前。

不一会儿，包括迟到的美树本在内寓所内的所有人在谈话室集合，大家兴高采烈地畅谈起来。

138.不速之客（选A）

不知不觉已是午夜10:00，客人们相互道别后各自回房休息。

见真理正要进房间，我连忙将她叫住，"真理！请等一下！"

"怎么？"真理一脸困惑地转过头。

"到我房间来一下好吗?"

"到你房间？为什么？"

"聊聊天，打打游戏什么的。"

"也就是说,没什么事？"真理一脸怒容。

"不过……"

"对不起，我有点不舒服。晚安。"

一天，我将SP拿在手上，一位老弟看见了说，你的手机怎么那么特别，狂走……廖伟全；20；男；516003；广东省惠州市江北文明二路警校宿舍507；兴趣：玩游戏、打篮球；

总觉得真理像是有什么心事。

因为看到那封信吗？

真理毕竟和那封信有关系吧？

回房间躺在床上，想着真理的事翻来覆去睡不着。

黑暗中静静倾听外面的风声正欲昏昏入睡，忽然传来敲门声。

是真理？睡意瞬间消散。

真理夜里悄悄来我的房间！

我从床上一跃而起打开房门……眼前浮现出一个身材曼妙的性感胴体。

“喂，来一杯吧？”女人一手拿着瓶子问。

我咽了口唾沫，打开灯。

不是真理。

刚意识到这一点时她已经进了房间。

“是……渡濑……小姐?”

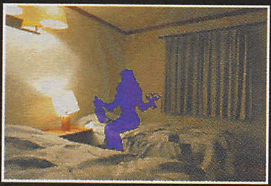
“叫我可奈子吧。”

一阵洗发水和香皂的香味沁入鼻端。

“为、为什么？”

头脑中一片混乱。

“可以坐吗？”可奈子不等我回答便坐在我刚睡过的床上，一手拿葡萄酒瓶，一手拿两个葡萄酒杯。



我只好接过她递来的酒杯，里面盛着斟得满满的红葡萄酒。

“为我们世纪之相逢干杯！”

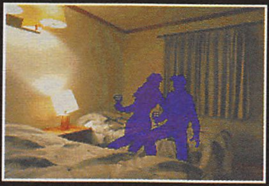
酒杯相碰发出悦耳的声音。

140.红葡萄酒（选B）

可奈子将酒瓶放在床上，拉住我的手让我坐在她身边，低开领的露胸装内凸露出丰满雪白的……我连忙别过头去将杯中的葡萄酒一饮而尽。

“好厉害啊。”可奈子将朱唇凑到我耳旁低语道。

这……难道是……想诱惑我……



142.诱惑（选A）

“那个叫真理的女孩，你很喜欢她吧？”可奈子突然发问。

“差不多吧！”

“你们之间还没做过什么吧？”真是可怕的提问。

“那种自视清高的女人你还是尽早放弃吧！”可奈子用朦胧的双眼直视着我。

望着可奈子的脸，发现她有一种真理无法与之相比的魅力。

可奈子抓住我的手放在她的膝上，“透君，我会让你快乐的。”

在有如天籁之音般的轻柔声音下，我的意识渐渐模糊。手中的空酒杯掉在地上，朦胧间我将可奈子按倒在床上……



感觉自己在蔚蓝的晴空飞翔，和真理目光对视……真理？

不，不是真理，是可奈子……还是真理？

反正无论是谁都行！

“醒醒！透，快醒醒！”真理的声音。

“真理……好棒！”

“傻瓜!你胡说些什么？”

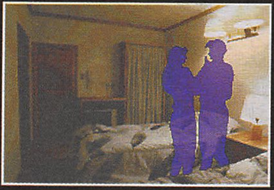
“啪”地一声，脸上火辣辣的，朦胧中好像看见真理正低头望着我。

怎么，我在不知不觉中睡着了？

“起来吧！拜托你快点起来！”

真理急躁的声音中透着一种异样感，我集中意志努力睁开双眼。只见真理脸色发青站在床边，我开始回忆此前发生的事。

环顾房间，视界中出现了令人难以置信的情景：可奈子靠坐在墙角，咽喉处被大大切开了一个呈“一”字形的伤口，胸前赤红色的鲜血染成一片。



我倒吸一口凉气，嘴张合几下，半天说不出话。

“死，死了……”

“嘘……安静！”真理用手掩住我的嘴。

“但是，她……”

“不是你干的吗？”

“我？我怎么可能做这种事！”

“那她为何在这里？”真理一副责备的眼神继续诘问。

“我什么都没干呀！她突然过来说要一起喝酒……”

“那就是美人计“俊”“美人计？什么意思？”

真理对我的提问不予理睬，向尸体走去。

可奈子的脸因恐怖而完全扭曲，再看不到生前的样子。

我忍住呕吐将目光别过一边，真理却还在冷静地观察尸体的衣着和伤口，简直令人难以置信。



143.血字

忽然，我注意到在尸体下垂的手腕附近的地上有一行血字……

“真理！看这里！”

“镰鼬……！”

这一定是她喉咙被割裂即将死亡时蘸着自己的血写下的所谓“临终遗言”。

但是，“镰鼬”究竟意味着什么？

难道正如那封信所预言的那样发生了镰鼬现象，由此可奈子的喉咙才被割裂了？

“你是说……”真理惊呼出声。

“是的。但不管怎样，绝不会发生镰鼬切断人喉咙的事。”

如果那种事真的发生，或许连我也会变成她那样。

真理用不解的目光望着我，大概还不明白我说的是什么意思。

“你瞎说什么呢？这是杀人事件！”

“我知道。不过,那个“镰鼬……”

“别在意那个了，没有关系的。”

“没有关系？可是，那封信……”

“那件事不是现在该面对的问题吧？杀害她的是这间寓所里的人!”真理打断我的话。

“这么说倒也是……”

“我得去告诉叔父！”真理站起身，“你呆在这里，不要让任何人进来！”

奇怪……真理惯于应付这种事态吗？

虽然感觉她的态度可疑，但我只有点头应承。

真理开门向外张望了一眼廊下，静静离开了。

五分钟过后，与真理一起返回的小林一脸严峻的神情，默默进房间低头审视着尸体。



“小林先生……”

我刚一开口，小林将食指放在嘴唇上，示意我别讲话。他再次环顾房间，突然趴下身向床下、桌下张望，手伸向床下……

小林站起身，捏着小蟑螂一样的黑色物体走到窗前，动作迅速地开窗将那东西扔了下去。

正要询问，看见小林好像还在寻找什么。

小林的目光落在床上的葡萄酒瓶上，拿起酒瓶闻了闻，又拾起掉在地上的酒杯，倒入少量酒，一边摇一边闻，还放在嘴边舔了舔。

“安眠药？”真理小声询问。

“不，多半是自白剂的一种。”

“自白剂？”我不由得大叫出声。

好像在什么地方听到过，用注射代替拷问，能打探出重要情报……但是，为什么要让我喝那种东西？”

“请不要大声……叔父，她到底是什么人？”

小林一边审视葡萄酒的标签一边说，“嗯……是布鲁格尼产的极品酒，而且是丰年所产。一定是SDECE的那帮家伙。不过如果真是他们，应该不会到这种地方来。”

“什么……SDE？”

真理用教导常识般的口吻回答我的提问，“就是法国情报部。”

“法……法国情报部!?”惊讶之下我提高了嗓门。

“嘘！”真理和小林同时将手指放在唇边。

“刚才的虫子是……”真理问小林。

“不管哪里来的家伙还不都在使用日本制品？而且，安放那个窃听器的人是可奈子还是杀害她的家伙，现在还不得而知。”

“咕咚”一声我咽了口唾沫，低声道，“究竟开什么玩笑？什么法国情报部、窃听器……”

但看到真理和小林一脸严肃的表情，我也搞不明白到底是不是在开玩笑了。

小林望着我和真理好一阵，终于下决心似的开口道，“既然已经这样了，索性就告诉你吧。”

真理一副不情愿的表情，但还是耸耸肩无可奈何地说，“真没办法。”

“难道……你该不会跟我开玩笑说真理也是什么地方派来的间谍吧？”我强作笑容道。

“间谍的说法不恰当，我们从事的主要任务是在日本国内监视他国的谍报活动。你知道吗？这个国家被称作间谍的

雪人：想中奖的话，拜那些神是不行的，你要拜就得拜本社的BOSS啊！

天国。”

“间谍的天国？”

“是的。或许你们认为间谍这种情报组织只存在于遥远的国度或电影中的虚构，与自己无缘。那可就大错特错了。在现今的日本，可以说完全不存在制限间谍活动的法律和组织，所以对于他们来说世界上再没有像日本这样易于活动的场所了，由此才被称为间谍天国……将限制出口的电脑软硬件偷运到国外去卖，连同这些产业间谍在内，就目前的状况而言说日本的间谍人头攒动并非言过其实。绝不能说与自己毫无关系！”

“可是，我现在还只是个大学生！”

“她好像并没这么想。”小林的视线转移到尸体上。

“没想到会是这样……究竟怎么回事？”

小林没有马上回答，待我再次询问时才开口道，“或许是镰鼬，目前只能这样考虑……”

我不明白小林的话是什么意思，头脑中一片混乱。

“等等！镰鼬？什么镰鼬……？”

144.传说之间谍

回答我的是真理，“是的，既不是妖怪也不是自然现象，而是十年前传说中的东侧间谍的暗号名。”

“虽说是东侧的间谍，但现在苏联已经不存在了……”

“所以就出现了问题。”



“在包括苏联在内的东侧势力几乎全部崩溃的现在，镰鼬自身已经失去了雇主，那么今后究竟要走一条怎样的道路呢？”

145.镰鼬今后的道路（选A）

我稍作考虑，回答道，“寻找新的雇主？”

“是的！长时间为东侧效力的镰鼬，在美苏关系缓和的现今还拥有着很多重要情报，其中也包括有关自卫队、在日美军的重要机密在内。愿意出大价钱购买这些情报的国家为数不少。反过来说，这些情报一旦被他国夺去，就将给日本和美国带来重大打击，因此要尽可能将镰鼬拉拢过来。倘若不行就不得不尽一切手段阻止情报转移到他人之手。”

不敢想象，这种距离现实非常遥远的话题竟出自一名极为普通而可爱的女大学生之口……

尽管如此，眼前横卧的尸体已将我从以前的日常生活中完全脱离了出来。

我只有相信真理的话，但还残留着几个疑问。

“莫非有人怀疑我是镰鼬？究竟为什么？在这样的山中怎么可能会有间谍？”

真理瞥了小林一眼。

小林继续道，“实际上几乎已经可以确认今晚这里会有镰鼬出现。你也看到了吧？那几个OL拿来的信。”

我陷入回忆，“今夜镰鼬现身……

按照字面推断，应该是这个意思。

“我们获得情报，镰鼬将于近期在这间寓所与某个国家的情报部门接头，所幸的是因为时间宽裕，我得到了老板的协助，在此张开罗网。”

“那么，小林难道不是这里的老板？”

“当然，真正的老板现在去海外旅行了。”

“作为真理的叔父这也是谎言？”我意识到自己完全被骗了，不由得心头火起。

“真理似乎完全没注意到我的心情，回答道，“也算是吧。不过我们是远亲，也不能完全说是欺骗。”

“为何把我骗到这种地方来？”

看来真理的好意相邀也只是我的错觉。

真理似乎难于回答，小林接口道，“是为了掩饰。因为一对年轻情侣客人不易引起他人的警觉，当然我们也不是没有年轻的男性部员……但为了骗过那些职业间谍的眼睛，最好还是启用一个完全不知内情的学生。”

我只不过是为了作掩饰才被邀请来滑雪的。应该悲伤还是愤怒？

“另外两人也是同伙吧?”真理像在说剩下的两个OL。

“多半是吧！”

“对了，不联络警察吗？这可是杀人事件！”

“抓住镰鼬是先决条件，警察现在赶来的话，那家伙绝对不会暴露其真实面目。”

“但是，犯人不是镰鼬吗？仔细搜查的话，或许能将其抓住。”

“不，镰鼬并不一定是犯人。因为那个临终遗言或许是犯人特意留下的。”

“犯人有做那种事的必要吗？”

“和那封信相同，是为了引出镰鼬。”

我还是不明白。

真理解释道，“那封信多半是那几个女孩子写的，为的是试探大家的反应，而我对那

风林！我要参加高考了，高考会出《PG》的题目吗？（汗）我每月都买《PG》，啥时也让我得一次奖呀！我一看见你就生气，VOL.6太Q了，被三只手牵羊了，《掌机迷》每月给你多一次机会（笑）！

封信有所反应。由此认定和我在一起的透也是同伙,继而过来接近以确认我们的身份。”

我终于明白了。

“先把尸体隐藏起来。”小林吩咐道，真理点头答应。

小林将另一侧床单扯下来铺在尸体旁边。

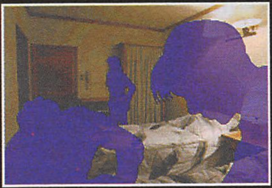
“别犯愣了，快把尸体放上来。”小林催促着。

“哎？……是叫我吗？”

“还有谁？”真理一动不动。

无奈之下我走近尸体，和小林一起将其翻转到床单上。

纯白的床单转眼被暗红的鲜血浸透。



“把尸体运到浴室去！”

尸体用床单包裹好后，我和小林分别拎着头和脚将其藏进浴室。

“就算把尸体藏起来，地上还都是血迹。”连我都感觉自己的声音在颤抖。

“我知道。”小林一面回答，一面拿浴巾擦地，但不能完全擦净。

正思索间，小林将葡萄酒倒在血迹上，刺鼻的葡萄酒气味和血腥味混杂在一起。

“暂且先这样遮掩过去，天亮之前不要让任何人进来!”小林锐利的目光落在我的脸上,随即便要出门。

“请等一下！就现在这样我怎么能在这儿睡得着，和那个在一起……”我瞟了一眼浴室门。

“没办法，就当作什么都没发生吧！即使她的同伙来探查，也要坚持说自己什么都不知道。”

尽管我抗议在有尸体的房间睡不着，但小林却充耳不闻，悄然出门而去。

我抱着最后一线希望望着真理。

真理带有歉意地微笑道，“对不起啊。只是一个晚上,就暂且忍耐一下吧……晚安。”

真理也出去了，只留下我和那具尸体在一起。

146.与尸体共度一夜

虽不能直接看见浴室内，但在还残留着血迹的杀人现场当然不可能睡得着。

我做好通宵的准备，心里努力考虑着排解烦闷的方法。

147.与尸体共度一夜的方法（选A）

躺在床上闭上眼睛开始数羊。

一只羊、两只羊、三只羊……

头脑中浮现出一只只羊跃过栅栏的景象，时而又浮现出遍布鲜血的尸体，我拼命将意识集中到羊身上。

一百二十、一百二十一、一百二十二……

真的死了?该不会复活吗?

我睁开眼，想极力抑制住看浴室门的冲动，继续数……八百九十三、八百九十四、八百九十五……

该死！开着灯睡不着，关上灯就更恐怖了……

半梦半醒间一直数到九千二百十五只，终于忍受不了下了楼，已经是早晨6：00。

暴风雪依然没有停止的迹象,熄灯后的谈话室灰蒙蒙的。

从食堂出来的绿一下子停下脚步，“啊，吓我一跳！早啊。”

“啊，早上好”

“早上好。毕竟还是睡不着吧？”

毕竟?

正考虑绿的话是何用意，绿走过来低声道，“别担心，我从老板那里听说你被卷入大麻烦了。”绿的脸上浮现出令人安心的笑。

对了，既然换了寓所老板,俊夫和绿当然就是小林的部下了。

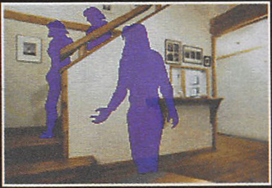
我稍许增强了信心。

“喝点咖啡驱除睡意吧，离早餐还有一段时间。”

灯光打开，坐在谈话室的沙发上品味着热咖啡，体内的不快好像逐渐融化了，紧张和睡眠不足已使自己在不知不觉中陷入过度疲惫中。

食堂中传来准备早饭的声音，6点半钟真理也下了楼。

“早上好。睡了吗？”真理一副若无其事的样子，微笑着走过来搭讪。



我怎么可能睡得着！正要开口，看见真理身后下楼的两个OL，又把话咽了回去。

OL们并没有特别注意我和真理，或许她们和我一样，也是作为掩饰而被邀请来的。

真理坐在我的邻座，戴眼镜的河村亚希一脸担心地凑过



陈晨：17；男；201400；上海市奉贤区南桥镇致远高级中学二年四班；兴趣：玩游戏、体育运动；
雪人：也许在500N年后的某一天，高考会出《PG》的题目吧！不过，啥时候也让我中一次500万呢?

来询问，“对不起……失礼了!和我们一起的长发女孩你们看见没有？早上起来时找不着她了……”

148.亚希的担心……可奈子失踪（选A）

莫非是来试探可奈子是否来过我房间？

表面看上去只是替朋友担心的样子，但或许这也是演技吧？

不了解真实情况的我也只好尽力表演自己的演技。

“不，我不知道。”说着话望了一眼真理，她也摇了摇头。

启子她们没有执意追问，向正在准备早餐的食堂走去，像是跟绿说了些什么，但声音太小听不见。

继而下楼的是香山夫妇……两人中的一人是镰鼬吗?

再后,一个叫美树本的高大男人下楼,服装还是昨夜的。

总觉得他比起香山夫妇的任一个都更像镰鼬。

“早上好……啊,早晨好!”一脸连鬓胡的美树本脸上浮现微笑，神采奕奕地和大家逐个打招呼，但或许这一切都是假相。

三人在沙发上坐下等待早餐。

“早餐准备好了。”伴随着鸠时计的鸣响声今日子走过来。

对了……或许她也并不真是小林的妻子。

大家各自坐在与昨夜相同的饭桌，稍晚些时候，那个叫田中的人也来了，仍然一成不变地戴着太阳镜遮住眼睛，怎么看也是所有人中最可疑的。

但是，那个渡濑可奈子是间谍。

即是说，如果真是间谍，反倒不应该装扮成那么奇怪的样子……

“你别总那么盯着人家!”真理几乎嘴唇不动地提醒道。

这样会引起别人的怀疑吧。

于是，我静下心来专注于早餐。

刚烧好的面包卷、法式面包，厚厚的熏猪肉和牛奶羊油蛋汤……正统而美味的早餐。

不知道出自何人之手，但如果是间谍未免也太可惜了。

大概是精心挑选了擅长烹饪的人吧。

就这样吃着早餐，昨晚的事仿佛做梦一样。

小林果真不是寓所老板吗?

真理……眼前的她也并不只是个女大学生吗?

另一侧两个OL忧心忡忡地坐在饭桌前。

她们是渡濑可奈子的同伙吗?

其中一人是？还是两人都是?

我的头脑中充斥着数不清的疑惑和不安。

心存疑惑后，这种原本极普通的餐饮地点也变成了揣测他人心理的场所。

最先吃完饭离座起身的是迟到的田中。

田中迅速离开食堂，径直上了二层。

“我先回去了，透慢慢吃吧。”真理站起身。

“哎，怎么……”

正想询问接下来该如何做,真理严肃的目光迅即掠过。

嗯……多半她打算去追田中。

我望了一眼留下这里的其他人。

剩下的人当中最可疑的是……单身过来的美树本?

据小林说，镰鼬在近十年间声名鹊起。

也就是说,有相当的资历。

这样的话，就年龄来说香山最为可疑。

……那么，春子呢?

当然，镰鼬有妻子这一点并不奇怪。

不管是否真的相爱,即便是作为掩饰而结婚也并不稀奇。

剩下的两个OL了呢?

倘若不是法国情报部的，是为了掩饰而带来的普通市民……怎么说都很难考虑是镰鼬。

再往下，当然应该除去寓所职员俊夫和绿。

美树本、田中、香山夫妇中必定有一人是镰鼬。

已经缩小到如此范围，就没有什么确认的方法吗?

真理好像首先注意到了田中……

美树本起身向食堂外走去,我不觉也站起身来。

当然，身为一个普通人，我实在想不出自己有什么能做的事。

但是，对那些擅闯他宅安放窃听器，甚至杀人放火的家伙们，我深恶痛绝。

和美树本保持一段距离，随其上了二层。

房间在同一方向，应该不至引起怀疑。

来到自己房前，一面开锁一面用眼睛余光观察美树本进了房间。

之后怎么做呢?

站在廊下正踌躇间,美树本又开门出房顺廊下走了过来。

无奈之下，我开门进了房间。

149.遇袭

正要关门的一瞬间,房门被猛然推开,一个黑影迅即扑来。

未及叫喊，我被推倒在地，两腕被扭到身后。

“别出声！”声音压得很低，但却犹如利刃钻心一般令心脏猛地抽搐一下。



150.逼供（选A）

“……你是谁？”美树本问。

“你又是谁？”我鼓起勇气问。

“先回答我！”

手腕被扭得更疼。

“疼啊！别这样！和我没关系！”

“哦？什么没关系？”

坏了，说漏嘴了。

“哪里雇你来的？老实交待就不会受苦。我可是知道各种拷问方法的。”

“哪里都没有雇我！”

“那么，让我用烧红的竹串刺入你的指甲缝内怎样？手指尖神经集中，痛感最强。”

只是想象，手指尖就一阵刺痒。

“要不就牙齿吧。将牙齿一颗一颗拔下来，当然不使用麻醉。全部拔出来后嘴里满是鲜血，不止如此，还要用牙签将裸露出来的牙神经一根一根挖出来！”

“我什么都说!什么都说!”

“好孩子。先说说你是哪里雇来的。法国？还是……”

美树本的话突然中断，手上的力气松了,慢慢横躺下去。

起身回头一看，真理站在一旁。

“真理……”

“真没用,还是个男人呢。”竟然这样说我！

看看体格差，而且我没受过任何训练。

“你想说什么？”真理似乎看出了我的不满。

“没什么。”

“对了！帮忙检查一下衣服。”真理说话的口气简直就像说“帮忙刷下盘子”一样。

两人一起将昏过去的美树本翻转过来检查衣服口袋。

“你怎么打晕他的？”望着手无寸铁的真理，我忍不住开口问道。

“只是用手刀叩击他的脖子。知道要害的话用不了多大力气。……口袋里什么都没有，去房间吧！”

151.美树本……CIA（选A）

“我也一起去？”

“当然。让女孩子一个人去你不担心吗？”

“完全不担心。”

难以想象只用一记手刀就将强悍的美树本击晕的人还能站在“女孩子”行列。

真理一副受伤的表情看着我，“好过分……你讨厌我了吧……”

“不,怎么能说讨厌……”

真理大而清澈的瞳孔里珠泪欲滴，我顿时慌了，“好了好了！去哪里都行！”

听到我的话，真理立时擦掉眼泪，冷冷道，“明白了就好。”

“刚刚……还在哭……”

我完全被她的演技蒙骗了。

“这家伙……绑起来放进壁橱吧。”

“是。”我只有听从。

真理麻利地解下美树本的皮带绑住其脚踝，用褪下的上衣将他的手绑在身后，再用浴室的毛巾塞住嘴，之后两人一起将美树本放入壁橱。

出门到廊下确认无人后，来到美树本房前。

幸运的是门没锁，真理溜进房，我紧随其后。

房间一角放着一个大滑雪包。真理迅速走近，打开拉锁，取出放在表面的几件衣服，拿出几个机械，其中好像有手枪。

“无线机和信号弹。发现镰鼬后使用这些就可以召集附近的同伴赶来。”

“同伴？在这样的暴风雪中一直等着？”

“可以确定这附近一定有，单靠一人之力能将镰鼬带到国外吗？当然其中还有遭到本人抵抗的情况。”真理一边说一边继续探查滑雪包。

从里侧找出一本日本发行的普通护照。打开，签名是“三木公一”，照片之人是美树本。

真理仔细察看后面的图章栏，“大多是美国的……是兰利那帮家伙？”

兰利？想起来了……是CIA本部所在地。

“不考虑和美国合作吗?”

真理露出不屑的表情，“你说什么？在来自苏联的威胁消除的今天，对美国而言第一的敌人不就是日本吗？为获得各种交易材料，相互之间都想把镰鼬据为己有。根本没有合作的可能性！”

原来如此，或许确实是这样。

美树本也是追捕镰鼬的人……

那么，剩下的田中和香山夫妇中的一人就是镰鼬。

“田中在做什么?”我问。

“好像正呆在房里。尽管安放了窃听器，却什么都听不到。”

“他就是镰鼬吗？”

吴文聪；20；男；529600；广东省阳春市一中高三8班；兴趣：打机、上网、动漫、游戏；QQ：4178981；

“至少是最可疑的一个。”

“假使不是镰鼬所为,那么杀害可奈子的人究竟是谁?”

“等抓到镰鼬后再作调查。”

既然渡濑可奈子也不是普通市民，或许就没有同情的必要，但还是让人感到寒意。

任务结束后，真理还会恢复成以前的样子吗?

或者说那个开朗的真理只不过是演技?

“快点出去！”

真理把耳朵贴在门上确认廊下无人后，悄悄溜出门去，我紧随其后。

真理径直走进我的房间。

打开壁橱，美树本双目紧闭，和最后看见时的姿势相同，好像还未恢复意识。

真理检查确认毛巾和皮带没有松，关上窗帘。

152.浴室的刺客

“借手巾用一下。”说话间真理伸手去拉浴室门……

“啊！那里面有……”

正要提醒她里面有尸体时，随着“呀！”地一声惊叫，一个女人冲出猛扑向真理。

尸体……尸体复苏了?



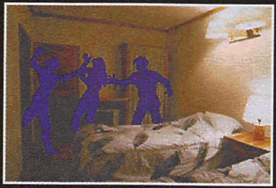
153.疯狂的亚希（选A）

真理惊叫，“别在那儿傻站着，快过来帮忙！”

仔细一看，与真理争斗的是未戴眼镜的河村亚希。

亚希正挥舞着碎冰锥向真理的眼睛刺去。

因为发现同伴被杀才变得如此疯狂?



我飞扑过去，就在碎冰锥即将刺到真理脸上之际，使尽全力抓住河村亚希的双手将其扭到身后。

“住手！杀可奈子的不是我们！”我大喊道。

这时背后传来响声，有人躲在床后阴影处!

回头已经迟了，脖子上被丝线物缠绕起来。

慌忙间我用手指抓住即将收紧的丝状物，发觉并不是丝线……是纤细得有如钢琴线一样的东西。

只接触一瞬间，手上的皮肤就像被切开了。

钢琴线越收越紧，陷入手指、脖子。

A 手指松开任由切断脖子。

B 手指切断后再切断脖子。

我陷入迷惑，拼命考虑该如何选择。

“和那人没关系!放开他!”真理尖叫道。

脖子上的力量有所缓解。

“那么，说说你是谁!”身后传来北野启子低沉的声音。

真理起身稍整了一下头发和衣服，“我是日本防谍机关的人，虽然现在还不是正式雇员。”

“这个男人呢?”北野问。

“和他无关。只是为了掩饰才带他过来的。”

“那么,为什么杀可奈子!”启子显露出与职业身份不相称的暴怒。

“应该不是他杀的。我昨夜来到这房间时，由于你的同伴在酒中放药，他已经失去意识。杀她的另有其人。”

“怀疑第一发现者，这是常识吧?”河村亚希不怀好意地插嘴道。

“疑心就疑心吧。不过，你们要好好考虑，日本方面杀她究竟有何好处。”

听过真理的发言，OL……不，两个法国间谍相互望了一眼。

一瞬间，险恶的空气有所缓和，我知道当前的危机已经消除了。

“那么，那个壁橱中的男子呢?”

看来我们来之前她们已经搜查过房间，之后由于我们回来才匆忙躲进浴室。

“多半是CIA。”

“镰鼬究竟在何处?”

“我还想问你们呢。”

沉默片刻,河村亚希道，“等全部结束后再凭吊她吧。”

好像是指浴室中的尸体。

真理点点头。

正在这时，突然传来敲门声。

“不好！快躲进浴室！”真理低声道。

两个OL早已迅速采取行动，待浴室门关闭后，真理打开门。

门外的人是绿，表情惊讶地看着真理，“啊……你在这里啊。老板不见了，知道他去哪儿了吗?”

“不知道。今日子也不知吗?”

“是啊。”

发生什么事了吗?

感觉一种不祥的气氛在两人之间扩散。

默默支持掌机迷，爱把回函卡咋地就咋地！俺不图啥，只求期期能从同僚手中把掌机迷抢来！高李安；18；男；355000；云南省曲靖市麒麟区第一中学高三文6班；兴趣：爱动漫、爱游戏；雪人：您无声的支持，将成为我们不断前进和创新的动力！

154.寻找小林（选A）

“我也一起去。……透呢？”真理问。

我稍作考虑，回答，“我也一起去！”。

不想再留在这里。

还是和真理一起安全些。

“嗯……那么……”

真理凑到绿耳边耳语着什么。

“好吧，就一起去！”真理拉住我的手。

“绿小姐呢？”

“她去照顾一下那些人。”真理向浴室瞟了一眼，在我耳边低语道。

“照顾……”

“将她们关在那儿用催眠瓦斯催眠。好啦，一起去找叔父吧。”

下楼到一层，来到地下室入口处。

通向地下室的门没锁，真理小心翼翼地顺楼梯下去。

“在这下面吗？”

“不知道，但没有其他地方了。……叔父?在里面吗？”

156.埋伏

真理的呼叫没有人应答。

这时，忽然感觉背后被什么坚硬的东西顶住了。

“慢慢走下去！”慢条斯理的关西口音传来。

明白自己的处境，我们一齐举起双手。

“两个人慢慢走下去。不老实的话，老兄的心脏就会开出两个窟窿了，子弹的入口和出口。”

真理目不转睛地看着我，慢慢走下楼梯。

环顾地下室，没有小林的身影。

我双手高举慢慢回过头，香山坐在楼梯上，正用枪口对着我们。



“喂，哪一个是镰鼬？”

“镰鼬是什么？”真理装糊涂道。

“咦?你们不是镰鼬？……是为国家做事的家伙？”

见真理沉默不语，香山冷笑道，“让我猜中了吧……那么，恐怕镰鼬……”。

正在此时，寓所中某处传来爆竹般“啪”地一声。

一瞬间香山的目光从我们身上移开向天井望去。

真理迅即拿起葡萄酒柜的瓶子向香山扔去。

香山“啊”地大叫一声，沉重的瓶子击中香山的肘部后掉在地上破碎，葡萄酒四溢。

香山立即转过枪口重新对准我们，但真理已绕到他身后，对准脖子一记手刀。

香山在葡萄酒海洋中慢慢蹲下。

我呆然观望着，真理急道，“快点！镰鼬到手了！”

“这，这家伙……?”

“一段时间内不会醒。赶快！”

我绕过香山的身体追赶真理。

“镰鼬到手了?究竟是谁?”

“不是香山夫妻，不是OL，不是美树本……剩下的人只有一个。”

“毕竟还是田中？”

真理点点头。

上到二层，真理径直跑到田中房前，敲门。

159.捕获镰鼬

“谁啊？”房内传来毫无戒备的声音，门开了。

尽管在房间内，田中仍然穿戴着一成不变的黑色墨镜和帽子。



真理微笑道，“有话想跟你谈谈，好吗？”

田中慢慢打量着我和真理，耸耸肩道，“请吧！”

或许已察觉真实面目暴露，不想再刻意隐瞒了?

田中忽然注意到书桌上的笔记，慌忙扑过去将笔记合上。



“找我有什么事？”田中带着几分急躁地发问。

“首先声明一点，你的真实身份我们已经知道了。”真理满怀自信道。

田中明显产生动摇，但不愧是职业间谍，立即平静下来。

“是吗?那么真没办法。你们想要怎样？”

“当然是做交易。”

“交易？啊，你是这里的人吧？”

大概其意是指日本方面的人吧。

真理点点头。

田中……不，镰鼬露出得意的微笑，躺倒在床上。

“交易嘛。如何交易呢？

我一直想看木头的真面目。高楠；20；男；100024；北京市朝阳区大黄庄绿岛苑1楼23层4号；兴趣：电玩、电影、动漫、音乐；
风林：最近似乎想看到我真面目的玩家越来越多了，人长得帅也是一种错啊！

用金钱吗？”



“谁都需要金钱的吧？”真理道。

“当然，当然，谁都需要金钱。大姐,你可真会说话。那么你们能给我准备多少？”

“多少都行，会给你准备你所期望的金额。”

“多少都行？”

“嗯。”

田中舔舔嘴唇,陷入沉思。

这时，背后传来一个声音,“那个交易,我们也要参加。”

回头看去，打开的房门处站着香山和妻子春子。

“谁也别动！”

春子对正要采取行动的真理大喝道。

用附带消声器的比刚才更大的手枪……不，像机关枪一样的东西对准真理。



“这次可不是吓唬你们,稍微动一下的话，就得到处去捡自己身上的肉了。”春子面容温和，但说出来的话语却令人不寒而栗。

“啊，啊，你们究竟是干什么的！请马上出去！”

镰鼬显出惊恐的样子大叫起来。

香山微笑着关上门，对镰鼬道，“事到如今就不要再装傻了。你只要做刚才与这两个人同样的交易就行了……只是交易对象不是他们两个，而是我们。”

镰鼬没有回答，真理插嘴道，“能带来这种附带消音器的乌兹机关枪只有……处在战争中的……摩萨多？”

摩萨多？印度料理好像有这种东西……

“那是萨摩萨吧！不要想歪了!摩萨多是以色列情报部!”真理像是看穿了我的心思。

以色列情报部！？

香山微笑道，“为了让人看出是以色列的，而特意拿着乌兹过来，这种考虑不觉得奇怪吗？”

我已经不能再冷静思考了。

脚下“啪”地一声扔过来什么东西。

低头看去,是一捆塑料绳。

“用这个把她绑起来！”

“我……我吗？”

“当然是你。呆会儿我会检查，绑得不紧就做好霉运的准备吧！”

“霉运……”我低语道。

“射不中膝盖的话你可以庆幸……或者……”

突然，浴室门打开，一个黑影扑过来。

香子和黑影扭斗起来，机关枪掉在地上。

正要拾起枪，已有人伸手捡起，枪口再次对准我们。

“刚才骗得我们好惨啊,”河村亚希慢慢转过头向我们怒目而视。



在地上与春子扭斗的是北野启子。

可是，他们应该被关在我房间的浴室里……

不管怎样，这两个人都不像是救星。

“你们……怎么……？”

河村亚希微笑道，“虽然浴室门被锁，但幸运的是，浴室的天井与相邻房间连通。”

也就是说，二人是顺天井爬过来的。

“你们……你们究竟打算怎样！？”激愤难忍的声音传来，大家循声望去。

是镰鼬……田中躲在墙壁和床之间全身哆嗦着向众人怒吼。

“那就是镰鼬？……真是个靠不住的家伙。”结束与香子争斗站起身的北野启子奇怪道。

春子倒在地上似乎没有死,香山慢慢接近正欲将她搀起。

“不管怎样，赶快带他离开这里！回房间叫人，我在这里看着这些家伙。”

河村亚希端着机关枪，北野启子迅速出房间。

叫人……？

毕竟这附近还潜伏着同伙。

照此来看镰鼬会落入法国之手。

不过对于我来说，镰鼬怎样都无所谓，只要自己能活着离开这里就好。

但真理当然不一样。

真理咬牙道，“如果你们认为能从这里出去就大错特错了。”

“哎？你想说你还能阻止我们吗？”河村亚希讥笑道，“只要通过无线联络一声，SDECE的精锐部队就会赶来,就算JCIA或内阁调查室集结百人之众也完全不是对手。”

或许是真实情况吧，真理

紧咬下唇沉默不语。

“联络一下吧。”声音来自门外。

河村亚希晃了晃机关枪，命令香山开门。

香山慢慢打开房门。

门外站着被手枪顶住的北野启子,其身后持手枪的是绿。



“真理,赶紧收拾残局。喂，大叔，你也别动！”

正想上去拿河村亚希的机关枪的香山连连咂舌。

真理迅速靠近取下河村亚希手中的机关枪，对准全员，背靠墙壁向房间角落移动。

160.带走田中（选B）

“透，赶快带田中到外面去！”

已经到这般田地,我再无他法,只有依照真理的话去做。

“和我们一起走吧。”我用商量的口气。

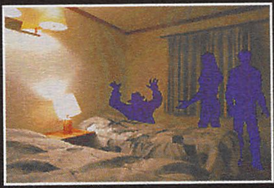
“可恶！所有人都给我出去！这里是我的私人房间。我要报警！”

即使是演技，态度也很奇怪，但现在没有考虑这些的余暇。

“透，赶快！”

“不想死就跟我们一起走！”我恐吓道。

田中站起身顺从地跟我来到廊下。



真理端着机关枪倒退出房间。

绿将北野启子推进房中，立即关门。

“这里由我看守。你们下去找老板吧！”

真理点头，将机关枪交给绿，接过手枪。



我和真理将田中夹在中间向楼梯走去。

虽然这间寓所里到处都是间谍，但几乎都被关在刚才的房间了。

剩下一人，CIA的美树本在我房间的壁橱里。

即是说，现在自由活动的人全部都是同伴了。

想到这，我长长舒了一口气。

一生从未经历过这种事，感觉这5分钟如同窒息一样。

下了楼梯，绕到里侧继续行进。

那里有俊夫、绿、小林他们的房间。

“小林先生在不在？”

“再怎么说今日子应该在,会有办法解决的。”

即是说，小林以下最有权力的就是今日子了吧。

真理敲打小林房间的门，没有人出来。

房门没有上锁，轻轻打开了，里面是家庭用厨房。

“奇怪……叔父呢？今日子也……都不在吗？”

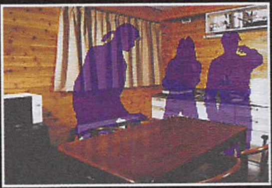
没有回答。

正思考间，忽然感觉有人的迹象，回头一看是俊夫。



“是俊夫！看见今日子了吗？”

“没看见。……这家伙就是镰鼬？”俊夫上下打量着田中问道。



“不是！我不知道什么镰鼬！”

真理还未回答，田中就匆忙否定。

“别装傻了。你是镰鼬，不会错的。”

“是吗？那么，我带他从这里出去。”

“你？”真理露出疑惑的表情。

“是老板决定的。”

“我没听说过。”

俊夫耸了耸肩。

“就这样。一刻不能晚，二层的那些家伙就交给你和绿了。”俊夫伸手去拉田中。

“等等！”真理轻按住俊夫的手，“没有指示，擅自出去危险！”

161.疑惑（选B）

俊夫不出声地笑起来，“不要紧。安全路线已经确保。跟我到这边来！”

俊夫强拉田中离去。

奇怪……不换服装吗?就这样穿着轻装进入暴风雪中……

小学的时候玩游戏我总选EASY模式；上了中学玩游戏我一般选NORMAL模式；等我到了高中，没有了游戏，学习却是HARD模式。郭海涛；17；男；063000；河北省唐山市第二中学高二16班；兴趣：GBA；

“真理，不对啊。”我在真理耳边低语，将自己的疑惑告诉她。

真理的脸色瞬间变了。

俊夫打开后门，将田中推向暴风雪中。

“停下来！”真理不知何时端起手枪，对准俊夫背后。

慢慢转过头的俊夫表情几乎没有任何改变。

“喂喂，你做什么！？”

真理没有回答，转头对我吩咐道，“透，对不起，你再去仔细调查一下房间！”

“房间？谁的房间？”

“先去刚才小林的房间，接下来还有俊夫的房间。”

俊夫的脸色变了，“喂，开玩笑也适可而止吧！”

“不是开玩笑，你站在那儿别动！”

我困惑地看着两人的脸，真理一脸严肃的表情。

相信真理。

我跑回到刚才的房间。

与厨房相邻的是居间，比客用房间稍宽敞些，除了床以外还摆设着书柜、音响等。

检查了壁柜等处，没发现任何人。

“毕竟还是没有！”我大声向廊下喊。

“再仔细调查！”真理叫道。

我忽然意识到没有察看浴室。

打开浴室门的一瞬间，一个黑色物体飞出。

那东西原本靠在门上，一开门便顺势向我身上倒过来。

刚才认为是黑色物体的东西现在终于看清……是小林的妻子今日子的头！

今日子一副欢呼的姿势仰面躺在地上，空虚的瞳孔呆滞地望着我，脖子上和渡濑可奈子一样开着大大“一”字型的伤口。

“真理！出事了！夫人死了！”

真理慢慢后退进屋，用眼睛余光扫了一眼倒在地上的尸体。



“果然……”听口气对事态好像已经猜到一半了。

“今日子……死了吗？”俊夫问。

“别装糊涂了！是你干的吧？”

“能让我进去吗？”俊夫嘶哑的声音。

真理稍犹豫一下，让开身体让他走过去。

俊夫看了一眼尸体，脸色变得很难看。

“该死!为什么这样……”

“别再演戏了！”真理认定是俊夫所为。

“等等。小林去哪里了?”我下意识地开口道。

真理和俊夫一瞬间目光对视。

“难道……老板？”真理显出困惑的神情。

“调查里面了吗？”俊夫问，我摇摇头。

俊夫跨过尸体进入浴室，向内张望，里面没有小林或另一具尸体。



接着，俊夫到今日子的尸体旁蹲下身一动不动地望着伤口。

“透君。今早被杀的女人伤口是怎样的？”

“和这个非常相像……一模一样。”

“也留有镰鼬字样吗？”

“嗯。”

无意中目光转到房门处，发现田中正目不转睛地望着倒地的尸体，眉头紧皱。

真理瞟了一眼田中，“你不会告诉我们这些都是镰鼬干的吧？”

俊夫摇摇头，“并非如此。正因为不知道谁是镰鼬，可奈子才去透的房间,不是这样吗？所以不管被谁所杀，她都绝对不会最后留下什么镰鼬字样”。俊夫的推理符合逻辑。

“那么，……是镰鼬之外的人杀了今日子。”

俊夫点点头。

“那个之外的人不是你吗?”

“当然不是。”

真理开始有点相信俊夫的话了。

但如果不是俊夫，究竟又会是谁杀害了渡濑可奈子和今日子呢？

是真理他们的老板小林？还是现在在二层的某个人？犯人的目的又是什么呢？

162.绿的背叛

“哇！你干什么？”廊下传来叫喊声。

是田中！

在廊下的拐角处看见大衣的一角。

“住手!”俊夫向外跑出。

突然，“咔哒哒哒”地机关枪声响起，俊夫像跳奇怪的舞蹈一样蹦来蹦去。

“啪哒”一声，有什么东西溅到我的脸上。

自从上了军校，寂寞时刻伴随着我，直到有了《掌机迷》，才找回自我！吴翔；19；男；710051；陕西省西安市空军工程大学文理学院15队；兴趣：运动、聊天、看书、掌机、音乐、唱歌；QQ：155478312；

声音停止了，俊夫颓然倒在廊下。

163.俊夫之死（选B）

伸手触摸额头，是鲜血。

不只是我的脸，廊下的墙壁、房门、真理的衣服上都被溅上星星点点赤红色的鲜血。

“俊夫！”我向门外探头张望。

“不要！”真理全力拉住我的手。



又听到机关枪的声音，地板上被打出缝纫机般的小洞，木片飞舞。

我一下子摊倒在地。

刚才的一瞬间，我看到了……绿的腰间夹着的乌兹机关枪。

“是绿!”我呆然低语道。

“绿？是绿吗？……镰鼬怎样了？”

“绿正要带走他。绿拿着机关枪，将俊夫……”

倒在廊下的俊夫周身鲜血四溢，好像还有微弱的气息。

“究竟……究竟怎么回事，真理？”

“确切来说，绿是双重间谍。”

“双重……间谍？”

“最开始被某国雇用……或者后来受金钱引诱而背叛……不管怎样，她一定打算将镰鼬卖给敌方。”

真理来到拐角处蹲下身，悄悄向外张望。

“……不在了。去外面了?”

真理站起身，上前观察俊夫的伤口。

“振作些！”

俊夫微微睁开眼，轻轻摇摇头。嘴唇动了几下，但听不到任何声音，终于头一沉倒了下去。

我和真理默默望着俊夫好一会儿，终于，真理背朝着我道，“透！……你能帮助我吗？”

我一瞬间犹豫了。

眼前刚刚看过惨遭机关枪射杀的人，当然会产生畏惧之心。

我不想像俊夫那样变成蜂窝死去。

165.逃亡与追击（选A）

但是，我对这样满不在乎地射杀他人的行径感到异常愤怒。

我不再困惑，答复真理，“尽我所能吧。”

间谍战不论怎样我都无所谓。

无论是日本方面还是美国方面都与我没关系。

现在的我只有对绿的憎恨。

窗外响起发动引擎的声音。

“逃了！”

真理猛地扬起脸，站起身来。

略微思考一下，像是想到什么，不慌不忙地打开附近房间的门进去。

“真理！你去哪儿？”我正要进入……

“穿上这个！”真理已经出来，将手上的夹克扔向我。

“快点！被她逃了！”

我们边穿衣服边向大门奔去。

绕到玄关处穿上靴子。

出寓所，漫天大雪和刺骨寒风混杂在一起如同利刃一样吹到脸上。

忽然，从寓所后面疾驰过来一辆动力雪橇，转眼即消失在暴风雪中。

虽然看不清是谁，但可以确定是两个人。

“透，你会驾驶动力雪橇吗？”真理大叫道。

“怎么可能会？”

“是吗？那好，这个你拿着！”

未及回答，真理就把手枪塞到我手中跑了出去。

这个黑铁块比看上去沉重得多，冷冰冰的。

要让我使用这个吗？

真理的身影消逝在暴风雪中，不知道去哪里了。

站在黑白混杂的夜色中，还是不动为好。

正考虑间，传来和刚才相似的引擎声，由远及近。

真理带来第二辆动力雪橇。

“坐后面吧！”真理戴上动力雪橇上的防风镜和手套。



167.动力雪橇发动

我战战兢兢地坐在真理身后紧抱她的腰，动力雪橇发动。

上半身在反动力作用下猛烈后仰，超乎想象的加速。

“飞起来了！”真理大叫道。

168.雪夜追击（选B）

这不是开玩笑。

在凹凸起伏的雪面疾驰，简直就像是竞技表演。

为了不至于从雪橇上掉落，我只有紧抓住真理的身体。

由于暴风雪，不要说道路

那天，傍晚橱窗外，里面有个SP在等待，向左，向右向前看还要再过多久才够买，我与老妈会有怎样的对白，我等的钱还在多远的未来，我听见风来自冬天的门外，我遇见“你”是个美丽的意外！付晓光；20；男；064300；河北省唐山迁西一中高三15班；

就连雪橇前方都看不清楚，真理却毫不畏惧地以高速行驶。

雪橇在雪地上如同暴牛一样弹跳着顺林间道路飞驰。

座位接二连三地受到冲击一下一下撞击着脊梁骨，尽管在真理身后，扑面而来的寒风还是一瞬间就将裸露在外的脸和手冻僵。

耳朵和手撕裂般疼痛，但随即又似乎失去了一切知觉。

“速度太快了！稍微降低一下……”

“你抓紧了！”真理打断我的话大叫道。

一瞬间我们飞到空中……

一种失去意识般的失重感



似乎要持续到永远……

“哇啊啊啊！”极度恐惧之下我大叫起来。

紧接着如遭鞭打般猛烈的着地冲击感袭来。

真理和我都没从暴牛之上掉落继续飞驰，只能认为是个奇迹。

“追上了！”真理叫道。

放眼看去，周围一片被暴风雪的沉重幕布覆盖，什么也看不见。

侧耳倾听，微微听到引擎声，但不知声音从何处传来。

但是，既然我们能听到对方的声音，对方肯定也能听到我们。

倘若突然遭到机关枪扫射那可就……

真理看出我的担心，安慰道，“对我们有利的事只有一个。”

“什么？”

“一边驾驶一边用机关枪扫射是不可能的！”

或许是这样。

但这边也有一个生平第一次接触手枪的人。

“看见了！”真理叫道。

向前方望去，几乎要撞上另一辆正在疾驰的动力雪橇。

真理提速，动力雪橇的前端“咣咣”地一下下撞击着前方雪橇的后部。

一阵狂风将飘雪瞬间吹散，可以望见回过头怒目而视的绿，镰鼬伏身在她背后像是已经失去意识。

真理的速度稍一降低，绿的身影便转瞬即逝。

169.雪橇之战（选A）

真理稍稍放慢速度，“这样吧。接下来加速上去并排行驶,你跳过去把镰鼬拽下来!”

虽然说起来简单，但在这样高的速度下究竟会怎样?

但是，现在别无他法只有这样做。

“行吗？不要紧！只要不撞到车体，之后就会滚到雪地上。”

真理简单作了说明，然后再次提升速度。

虽然再次让对方进入视野没有费太多时间，但对方也提高了速度与之并排没有那么容易。

想从右侧上时对方也偏右，想从左侧上时对方也偏左。

“有点摇晃！抓牢！”真理叫道。

不知道真理要做什么，没有询问的时间。

真理将方向盘打向左，然后全力打向右。

“撞到雪上了！”我大声惊叫。

即将撞到突起的雪之岩壁前，真理的身体大幅向左倾斜，使雪橇右侧边缘悬空。

一瞬间，在确信即将翻倒之际，我闭上眼睛。

然而，悬空的雪橇外沿完全贴在了雪壁上。

动力雪橇用单侧轮着地，继续奔驰，强行挤入绿的雪橇旁侧。

两个雪橇并排之际，清楚



地看见绿向这边微笑。

绿想用雪橇撞击我们!

如果现在被撞，这边不安定的雪橇一定坚持不住顷刻翻倒。

绿反打方向盘。

“就趁现在！”

几乎和真理的喊声同时，我跳了过去。

我像橄榄球运动员一样猛扑到田中身上，两人一起掉落雪橇摔倒在雪地上。

“哇啊啊啊！”分不出来是谁的叫声。

凛冽的寒风吹在雪面上就像寒冰一样。

全身遭受重击，一瞬间呼吸停止。

我们抱在一起翻滚、滑行、撞到对面的雪壁上。

全身被埋在雪地里出不来，什么也看不见。

在不远的地方，响起激烈的撞击声。

雪橇翻倒了还是撞到了树上?

是真理还是绿?

虽然很想过去看看，但身体因刚才的冲击而疼痛不已，站不起来。

看了卷首语，感觉木头跟我一样有些悲观。其实木头大可不必，有那么多的热心读者认识木头，为木头辛苦工作而喝彩，木头应该比那些趴在地上装死只留背景不留脸的人好受多了吧。吴恺；17；男；571158；海南省海口市海南中学高三7班；

两个人抱着头呻吟起来，继而听到诅咒般的声音，“可恶……没人能阻止我……”

抬起头,暴风雪已经停止。

可以清晰地看见，绿慢慢向这边走来，额头上流淌着鲜血，两手紧握机关枪。

真理呢?

真理怎样了?

170.绿的胁迫（选A）

注意到我的视线，绿停下脚步，枪口转向这边。

“赶快离开镰鼬！”

“……我动不了。”

我并没有撒谎。

但即便能行动也会这样说吧?

一旦离开这个人，或许马上就会被射杀。

先用提问拖延时间。

“绿小姐，你是被哪里雇用的?”

“这个你没必要知道,我只能告诉你是离此不远的国家,”

“为什么要杀今日子他们?”

“她已经开始怀疑我了,那个SDECE的女人是因为在夜间撞见所以……”

只是因为偶然撞见可奈子就惨遭杀害!

对了！手枪呢？手枪去哪里了?

应该在夹克右侧的口袋里。

手枪还在!

还好好地放在里面。

但就这样拔枪，多半会先遭枪击。

……完全没有自信。

“让他站起来。”绿指着镰鼬吩咐道。

田中好像还处在意识模糊中，连连摇头。

我把手伸到他肋下，拼命摇晃以使他清醒。

在此期间，慢慢将右手转移到绿的视线死角位置，从口袋里拔出手枪。

我在脑海中已经设想好计划：将田中的身体推向绿，迅速举起手枪向目标开枪。

然而，拔枪时手枪没抓住直接掉到地上顺着雪地旋转着滑到绿的脚边。

由于寒冷的缘故不要说开枪射击，就连握枪端枪的力气都没有。

“喂喂，小孩子还是不要拿这种危险物品了。看来不处罚不行！”

绿将机关枪照准我的面门,微笑着把手放在板机上。

我身体僵直地望着黑洞洞的枪口。



一切都结束了。

我就要死了。

死后究竟会怎样呢?

一边考虑这个问题一边默默等待死亡。

一阵“咔嚓咔嚓”的声响,绿拼命扣动板机，但却没有子弹射出。

“冻住了!快过去捡手枪!”

旁边传来真理的声音，我清醒过来。

绿将机关枪向我头上扔来。

匆忙间我用手挡住，一瞬间剧痛不止。

已经不考虑用手枪射击，我直接向绿扑去。



预想外的行动致使绿没有避开，我们撞在一起。

两人在雪地上翻滚起来。

压在上面的是……绿!

抬起头，听到金属的声音,从绿的左袖突现出钢针一样细长的匕首。

闪耀着寒冰一样光芒的刀刃前端，附有变色成茶色的血迹。



绿就是使用这个将今日子等人的脖子切开呈“一”字形的。

接下来我的喉咙……

危急之时候突然“砰”地一声枪响，绿的胸前中弹，脸上溅满鲜血。

绿的脸上露出难以置信的神情……之后像断线失控的人偶一样颓然倒下。

真理单膝跪在地上，手枪仍朝向这边。

我摇摇晃晃地站起来，长舒一口气跑了过去。

“不要紧吧?没受伤吗?”

真理的衣服残破不堪，脸上有血迹。

“不管怎样，好像两个人都活着。”真理脸上泛起微弱的笑容。

171.镰鼬的真实面目

这时，由寓所方向传来引



上课玩SP不小心给老师看到，老师走过来说：“上课不要玩文曲星”。张晓亮；18；男；366000；福建省永安市第十二中学高三1班；兴趣：玩掌机、玩电脑、打篮球；

擎声，一辆轿车驶来。

轿车放慢速度，停在面前，小林从车上下来。

“小林先生,你没事吧？”

小林望着我、真理和死去的绿，又看了看镰鼬，点点头，“好像已经结束了。”

“你究竟去哪里了？俊夫、今日子都遇害了。”真理尽力压抑着怒火。

“出现牺牲真是遗憾。但是，这是没有办法的。”

“没有办法……怎么回事?”

小林避开真理的目光继续道，“这一切都是为了找出背叛者。”

“背叛者？什么意思？”真理反问。

“据可靠情报，部内有出卖情报的人。具有背叛者可能性的人全部集结在这里，伪称要捕获镰鼬。你也不例外。”

“伪称？那么，镰鼬并不是真正目的？”

“事实上，镰鼬根本就不存在。那是我们花费很长年月制造出来的幻想。”

“幻……想？怎么可能是幻想？但是……但是镰鼬真的出现了！”真理手指田中。

“那边失禁的男人吗？那家伙看起来像镰鼬吗？虽然不知道他是谁，但我可以保证他不是镰鼬。再重申一遍，镰鼬是我们制造出来的幻想。最初只是类似于玩笑一样，发布一些诸如‘好像情报泄漏了’，‘镰鼬出来了’之类的传闻,不知何时开始，有人意识到塑造这一幻想可以发挥一定的作用,如能使内部的人和外部的人都相信镰鼬的存在，在某些时候就有可能对之加以利用。实际效果超过了预期。找出了背叛者，并且将各国的间谍同伙一网打尽。”

真理双手支撑在雪中黯然神伤。

小林高兴道，“真理！这次我看到了你令人惊讶的出色表现。完全可以填补已经死去的两人的空缺。干的非常好！”

“过分……欺骗大家……死了那么多人……”真理喃喃自语。

只是为了找出一个背叛者,就致使包括敌人在内的四人死亡。

小林好像并没有考虑过多的牺牲。

“对了，透君。作为一个普通人你也非常努力。只要稍微接受点训练就可以马上为国家效力了。怎样，好好考虑一下……”

“嘭”地一声，小林一屁股坐在雪上。



真理和我的拳同时击中小林的脸。

我望着自己的拳头，简直难以相信，未经大脑拳头便已出手。

真理好像也是如此。

我们彼此对视笑了起来。

“你们！想干什么！”小林怒喝道。

真理坦然从小林身边走过,登上他的轿车。

我搀扶起一脸茫然的田中,一起坐在轿车后座上。

“喂喂！那是我的车！”小林在后面挥舞着拳头。

真理不予理睬，发动引擎出发。

疲劳和疼痛覆盖了全身。

真想在温暖的床上好好睡一觉。

我问田中，“你真的不是镰鼬吗？”

“我早就说过不是……可谁也不听我的话……”田中的眼中噙着泪水，鼻水直流。

“可是，你不是因为交易才来到这里的吗？只身一人来到这种地方太奇怪了……态度也很古怪……”

“我是旅行杂志的作家！为了评定一星、三星之类的寓所排位才装成客人来到这里,可是……我要起诉！这样的寓所我绝对让它倒闭！”田中越说越气，声调越来越大，最后大嚷起来。

“那么……交易是……”

“我想如果给钱的话就可以提高评价！对那帮家伙也有好处的。”

我和真理目光相视，耸了耸肩,真理“嗤嗤”地笑起来。

真没想到竟然是这样！

最可疑的人毫无关系，而其他人全部是间谍！

怎么会有如此离奇的事?

真是天大的笑话。

天大的恶作剧。

全身的疲劳感一齐袭来……

END14　传说的间谍

章节：2 3 5 6 174 175 7 10 11 19 20 25 26 135 136 138 140

选项：A A B B B B B B A A A A A A A A B

章节：142 145 147 148 150 151 153 154 160 161 163 165 168 169 170

选项：A A A A A A A A B B B A B A A

如果我不喜欢GBA，我就不会为之痴迷；如果我不喜欢GBA，我就不会认识《掌机迷》；我会不喜欢GBA吗?
江苏启东　郁帅林；



GBA	厂商：CAPCOM		发售日：2002.3.7
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

文/转生之炎

经过漫长的期待逆转裁判终于推出了系列的第3作，这次CAPCOM同样没有让我们失望。2代里大受好评的"心锁"系统依然保留，绫里真宵、绫里春美、圭介警官这些老熟人也一一登场，在剧本追加到5个的基础上，案情更是变得越发地峰回路转，戏里有戏！不愧是我们熟悉而怀念的那个《逆转裁判》！不愧是CAPCOM的手笔！

第一话　回忆的逆转

啊……倒霉！我的眼睛怎么了！

那个时候，我……怎么了……

"和那个女的，还是不要会面比较好……那个事情，不能对你说!一定是关于你的原因，发生了不好的事情……"

"说、说谎！"

"好吧，听着，那个女的……"

"住嘴！"

那个女的事情，不能那么说！

我……不是我……这样的事情……

杀人……

那张惊惶失措的脸，就是前作的辩护律师成步堂龙一。



5年前　绫里千寻　2次的法庭

■4月11日　上午10点
地方裁判所　被告人第3休息室

成步堂成为了被告，而他的辩护人则正是千寻。

我叫绫里千寻，是一个辩护律师，从第一次站在法庭上离现在已经有1年了，那一次失败所受到的伤害使我再没有勇气站在这里，但是，今天、这次，我决不能再输。为了委托人，也为了我自己。

■同日　上午10点
地方裁判所　第2法庭

虽然法官有少许的疑虑，但在千寻的坚持下他默许了这次由千寻担任的辩护。

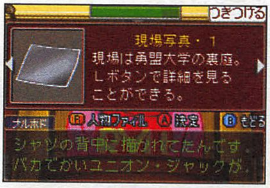
事件发生在私立勇盟大学的通道内，被害者名叫吞田菊

是掌机迷就要支持《掌机迷》，那是"迷"们的权利与义务啊！安东尼；15；男；063000；河北省唐山市第八中学初三5班；兴趣：掌机、电影、读书；

三，药学部4年级学生。这从事发现场拍下了照片可以看到。而当时有学生发现尸体和正准备逃跑的被告人。从现场的照片上无法辨明死因，而据亚内检察官称被害者死于"不寻常的死因"。从手中的资料中（按R键调出《法庭记录》，查看与本案相关物证）可以清楚地得知被害者的死因是因为触电(资料《解剖记录》)。

这时老奸巨滑的亚内检察官又提出另外一个重要点：被告的"动机"，即被告与被害人的联系点，（按R键调出《法庭记录》再按R键切换到"相关人物资料"），很轻松地发现两者的联系即美柳小姐。现在是被告成步堂龙一的女友，而半年前却是被害者的女友。

第一个证人竟然是成步堂龙一本人。



■证言1：自己与被害者的关系

"我确实……虽然那个时候确实在那里……但我只是发现了尸体，并没有杀害谁！那家伙总是装腔作势喜欢英国，我和他连话都没说过！"

（现在必须通过L键"寻问"来找出证言的矛盾。当发现有矛盾时，用R键提出资料查看分析，当发现资料中有与证言决定性矛盾的地方时，就要用A键提出证据。但如果举证错误就会被扣去部分信任度，失败过多的话便会导致被告被判有罪。）

按照龙一的说法他只是发



现了尸体，但他却没有立刻向警察通报，在接到其他学生通报后赶到现场的警察，只看到站立在被害者身边的龙一。从美柳的关系中得到成步堂其实知道被害者名字的新资料。

矛盾：既然龙一说对他一点都不熟悉，那怎么知道他喜欢英国。

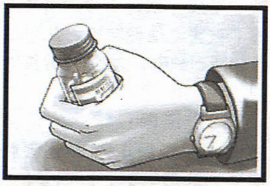
追加证言：因为衬衣的背后描绘着英国的图案。

提出证据：现场写真1--穿着夹克的背后什么也没有！

得出结论：连被害者穿者什么都要说错，证明了被告在说谎，他当时并没有经过现场！

这时亚内提出新的证据，被告当时服用了一种名为"**カゼゴロシ・Z**"的感冒药。而这瓶药竟然出现在现场拍摄的"现场写真・2"上，而上面还清楚地残留着被告成步堂的指纹！

难道是感到杀意的被害者在死时特意将属于凶手的物件握在手里？！



■证言2：真正发生的事

"实际上，是我把他叫出来的，他从药学部到这个校舍的里庭是2点45分，谈到大约3点时就相互告别了，但一会我转回时,他就已经倒在地上了。感冒药这2、3天我一直在吃，但在事件当天从吃晚饭的时候起，就找不到了。"

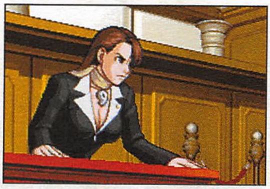
通过追问得知药学部的实验经常要使用很强的电流，而2点45分正是药学部的菊三实验结束的时间，追问"关于实验的事（第2项）"得知作为实验用的高压电流正是通过现场校舍上方的电线送入实验室。但还有一个疑点，就是"凶器"。

立证：被害者是因为触电致死。

证据：现场写真1--被切断的电线。

亚内此时又提出了新的证据，即被害者死时穿着的皮革夹克上残留着的被告指纹。

正当法官想要宣布结论时，千寻提出应该让被告继续陈述，因为她相信他。成步堂终于说出了另外的事实：事发当时他在愤怒中猛推被害者的事。



■证言3：猛推被害者的事

"那家伙……关于美柳的事说了很难听的话……所以我就猛推了他一下！那个时候，发出了很大的响声……在离开了一会后，因为有一点担心的缘故所以又返回来……他……已经死了！"

追问关于很大的响声，选择"听闻详情（第1项）"得知新的情报，当时掉在地发出巨大声响还有被害者手里的雨伞。

追加证言："被猛推时，他倒下时压在了伞上。"

提出证据：现场写真1--伞

请问每期有多少人落榜（指边角栏），为那些落榜的人无限悲痛。索飞；14；男；010010；新疆呼和浩特市新城区日盛茂街宇宇玩具；QQ：181023629；

雪人：要不是我偶然看到你的留言的话，也将会有认为你悲痛！

并不在被害者身下，而是远远地抛在电杆旁边！

结论：在被告离开后，被害者被人移动过！

追加证据：掉落在电杆附近的雨伞、成步堂的证言书。

法官宣布休庭20分钟。

■同日 上午11点52分
地方裁判所 被告人第3休息室

休息时交谈得知一些关于成步堂与美柳相遇的事，并得到新的证据：美柳送给成步堂的礼物，一件饰品。而相会时间是半年前8月27日的地方裁判所。而8月27日，正是"裁判所杀人事件"发生的时间。得到新的资料：8月28日的新闻记事。

■同日 下午12点13分
地方裁判所 第2法庭

第二证人正是事发当时的目击者美柳，勇盟大学文学部3年级学生。

■证言1：目击事件

"上完课后，本打算去成步堂学长的家中拜访，结果在里庭发现成步堂学长正在和菊三学长说话，就在这时，菊三学长突然倒下，这时，成步堂学长好像也注意到我，于是我赶快去叫来其他学生……于是就通报去了。"

通过追问发现矛盾，美柳称成步堂并没有碰到菊三，而实际菊三的夹克上却有成步堂的指纹。

追加证言："我并没有看到成步堂推倒被害者的瞬间，也没有目睹到他们有什么争执，什么声音也没听到。"

提出证据：成步堂的证言书--被害者在被推倒时，发出了尖锐的巨大响声。

为什么距离如此近的证人却称没有听到声音呢？！很明显证人说了谎。而美柳却提出解释，因为当时带着耳机听贝多芬音乐，所以外面的声音都没有听到。

难道被害者是遭雷击致死，是意外而不是被杀害？

亚内又提出新的证据，据天气预报局报告，事发当日现场附近并没有落雷。是切断的电线造成了被害者的死亡，这也造成了实验室发生停电，时间也在大约3点左右，与解剖记录吻合。

追加证据：学生们的证言书。

法官提问：电线怎么会被切断呢？

提出证据：成步堂的证言书--那一声巨大的尖锐的好像打雷的声音，正是电线被切断的声音，但被害者当时是倒在伞上，即是在离切断的电线很远的电杆附近，不可能发生触电。

结论：让被害者触电致死的另有他人！

■证言2：目击事件2

"菊三学长被推倒了2次，其中一次倒在了电线杆旁，切断了电线。被告从背后用身体撞了被害者使他触电，从电线被切断到触电，大约有1分钟时间。"

提出证据：学生的证言书——手表静止在 被害者触电死亡的那一刻，时间是3点5分，而学生的证言书称断电的时刻是2点55分，其中相差的时间并不是证人所称的1分钟。也就是说，其中有10分钟的"空白时间"！

结论：在被告推倒被害者后离去的10分钟里，有另外的人杀害了被害者。

告发：真正的犯人是美柳，是他在被告离开的10分钟里杀害了菊三，并嫁祸被告 。

但这时成步堂突然跳出来替美柳开脱，千寻从星影先生处得到新的法庭证据：警察的资料。内容为半年前发生在食堂内的辩护律师被毒杀事件的警方调查，而嫌疑者正是美柳。

■证言3：关于成步堂龙一

"与成步堂学长相见是在从现在算起的半年以前，命运的转折点……就在这个裁判所的地下资料室，然后就交往到现在。"

坚持追问文学部的美柳为何会出现在地下资料室，得到新的证言：我是为了寻找大学报告所需要的资料而来到裁判所。

提出证据：警察的资料--半年前裁判所地下食堂下毒事件，资料记录着嫌疑者的名字：美柳。

■证言4：关于半年前的事件

"在食堂与辩护律师相会后，我们谈了会儿话，此间我稍稍离席了一会，事件就发生在那个时刻。毒药是一种液体，被检查出10克的致命含量。犯罪所用的毒药非常特殊，我是无罪的，那种毒药，我根本没有方法弄到！"



因工作的关系常到外地出差，当然背景中GBA和《掌机迷》是必不可少的，它们为我消除旅途中的寂寞。苟林；21；男；400060；四川省重庆市南坪西路35号4楼；兴趣：玩游戏、听音乐；

追问"犯罪所用的毒药非常特殊"得知毒药是经过高精度的化学提炼得到。

提出证据：人物资料呑田菊三 --美柳称自己不可能有方法弄到这种高精度的毒药，而事实上，她当时的男友菊三就是药学部学生，是完全有可能弄到这种毒药的。



美柳反驳将下到啤酒里的10克液体毒药送到现场是需要"容器"的，而当时她接受了警方的调查，并没有发现有携带毒药的容器。

提出证据：美柳的礼物项链。项链的坠子部分是一个小小的容器，而美柳则在作案后将项链送给了成步堂龙一，借此躲过了警方的搜查。



此刻成步堂却突然站出来为美柳开脱，他还相信着美柳是因为喜欢自己而与自己交往，而实际上，美柳与之交往的真正目的，只是为了利用他而已（选择第2项）。因为成步堂一直没有将作为致命证据的项链交还给美柳，所以美柳就只好与之交往下去。

突然间，被告成步堂撞倒千寻，夺走项链而逃走，并把项链吃了下去，唯一的证据消失了，但成步堂却对千寻提到了另一个重要的关键。其实，那天呑田菊三约成步堂见面所谈的事，就是告诉他美柳在他的实验室的偷药事件，而半年前，她也同样来到实验室偷药。而愤怒之下成步堂才推倒了菊三。而当成步堂由于担心而回转现场时，却遇到了美柳……



提问：美柳在菊三死前晚在实验室偷毒药，是为了杀谁？

提出证据：成步堂龙一。因为成步堂龙一迟迟不肯交还那根项链，所以美柳产生了毒杀他取回项链的念头。

但唯一的证据项链已经被成不堂吃掉，料定了千寻提不出证据的美柳又回复到小鸟依人的平静和得意，准备离开法庭逃走。

提出证据：《感冒药Z》--成步堂龙一曾经证言"感冒药不见的那天晚上，正和美柳一起吃饭。"实际上，利用别人藏匿毒药已经是美柳的一惯手法了，这一次，她本来是带着混有剧毒的感冒药，想用它毒杀成步堂的，她其实全部听见了两个人对话的内容，所以她利用电线杀了菊三，但麻烦的是成步堂又回来了，而且药学系的实验也马上就要结束了，慌不择路的她只好将药塞到了被害者手中。这就是为何成步堂的 药会出现在被害者手中的原因。



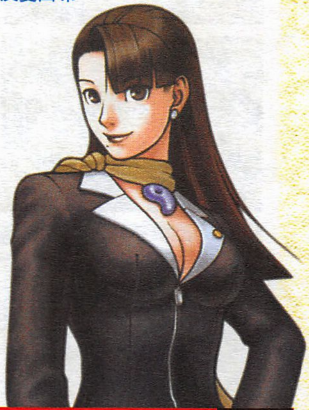
最后，因为《感冒药Z》里含有剧毒而美柳不敢服食证明清白，法庭当场宣布紧急逮捕美柳，成步堂无罪释放。

■同日 下午3点16分
地方裁判所 第三被告休息室



深受千寻影响的成步堂龙一将做一名律师作为了自己的人生目标。

我被无罪释放已经5年多了，也作为律师救了很多人。但千寻却去世了，那件事成了我永远辛酸的回忆。她总是对我说:"成步堂君，永远相信委托人。那是在法庭上战斗到最后的力量。"5年来，她的话一直让我反复回味……



曾经为GBA过暗的屏幕而烦恼，后来有了GBASP，脸上便有了笑容，曾经为读不懂日文而影响攻关流程，失落。后来有了《掌机迷》，生活从此更加精彩。黄少涵；18；男；352200；福建省右田县团结路9号；兴趣：玩电脑、PS2、GBA、看《掌机迷》；

第二话 被盗珍宝的逆转

"请凌晨一点叫醒我。"

（哔、哔、哔、嘟-------------）

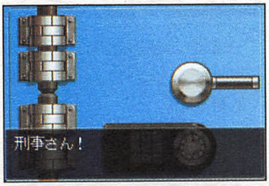
"警官先生，原定叫你的时间早已经过了！"

"啊……幸好宝石看上去安然无恙。我们的警备是无懈可击的。金库里的东西有需要确认一下吗?"

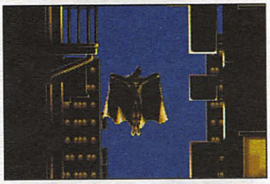
事实上，密码锁已经被打开，冰冷冰冷的底座上很嚣张地插着"怪盗到此一游"的卡片。

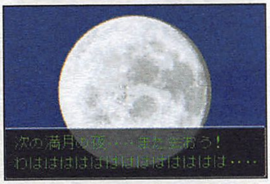
"啊！警备组，快打开探照灯！"

"哈哈哈哈,各位辛苦拉。那么，下次满月再见了。"









怪人消失在空中。





■9月11日 下午3点24分
成步堂律师事务所

成步堂正在听真宵说她和春美"出名"的事情，原来是真宵老家"仓院里"的宝物要在珍宝展上进行展出，因为仓院里是主办方，所以成步堂可以得以提前去看看。

得到资料：珍宝展海报。上面绘着仓院里最著名的宝物"仓院之罐"。

■同日晚 7点18分
高菱屋大展示场

一路东张西望的成步堂似乎只是对展厅本身很感兴趣而不是对那些珍宝……

来到"地下仓库"，前作中登场的雾绪小姐突然出现在这里，原来值钱的珍宝都藏在这里。交谈可以得知雾绪已经在半年前辞去了经理的职务，谈到关于高菱屋商场的时候雾绪提议去晚餐。

调查屋七支刀，刀身弯曲，似乎被人使用过，得到证物：七支刀。调查供子的黄金像，发现被移动过的痕迹，得到证物：供子的黄金像。

本应该那样到公开日的……那晚看到雾绪小姐终于恢复了健康和愉快，哎，我究竟在想着谁呢……但那第二天，就发生了那样的事情。

■9月12日 上午10点09分
成步堂法律事务所

一大早打开电视，正在播出关于盗窃事件的电视新闻。罪犯是屡次犯案的"假面怪盗"，在数天前已经给高菱百货发出了预告状，而仓院里宝物"仓院之罐"也一起被盗了。



与真宵对话，得知"仓院之罐"是仓院里最重要的东西，玩过前作的玩家都应该知道，这就是供奉着初代灵媒师"供子"灵魂，后来又被春美玩耍打坏并胡乱拼凑起来的那只罐子。

得到证物：仓院之罐



移动到高菱屋大展示场，在这里遇到系锯圭介警官（又是一个老熟人了- -b），询问相关事件得知发生在昨天夜里1

摘不到的星星，总是最闪亮的；溜掉的小鱼，总是最美丽的；错过的电影，总是最好看的；没玩过的游戏，总是最期待的，我始终不明白，这是什么道理。刘渊；18；男；437300；湖北省赤壁市凤凰山路4号；兴趣：玩电动、打球；

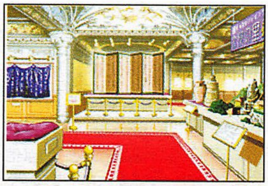
点30分，从犯罪现场接到了那个家伙嚣张的电话"罐子就在我手里。"并引出有关"名侦探"的话题，该人4次夺回了被盗走的珍宝。而询问有关犯人的话题得知该家伙善于易容，并引出"预告状"的话题，得知此人每次作案，都一定会预先以"预告状"形式发出通知。

移动到地下仓库，遇到自称名侦探的星威岳哀牙，是个极其自恋的家伙。和他交谈关于怪盗的话题得知事件发生前雾绪曾有不好的预感，由于警备人员的"愚笨"，罐子失窃了。并称在哀牙侦探事务所可以找到他。



调查门旁的颜料发现缺了一块，并从监视器下的电脑得到证物：当天的监视录像。

来到展厅，从系锯警官打来的电话得知怪盗被抓获，并请成步堂龙一到拘留所来一次。在拘留所终于见到了那个被逮捕的"假面怪盗"天杉优作,和他交谈他却称不知道自己是不是假面怪盗，并称自己已经把罐子给弄丢了！好像是掉在了电车上，但他不能确定，并请成步堂到他的"秘密基地"，也就是他家去一趟。





来到怪人的家，见到优作的妻子希华，她否认了丈夫偷走罐子，并称丈夫有点思维混乱，总是把自己想象成假面怪盗，并且案发当晚优作已经睡了，不可能做案。得到证物：希华的信。

在拘留所打开希华的信，原来是她委托成步堂接手为优作辩护，春美气得回了事务所。

在事务所与春美交谈得知关于仓院里的一些习俗，以及春美母亲17年前失踪的事。来到哀牙事务所，询问事件当晚引出假面怪盗的手法，问题封锁。这时真宵会教给成步堂使用"真宵的勾玉"解除心锁的方法。使用"勾玉"引出关于假面怪盗手法的问题，哀牙称他当时一直盯着门，选择"监控录像"戳穿，然后出示证据"七支刀",心锁解除。

真相：怪盗闯入后顺手操起身旁雕像上的七支刀在瞬间击昏哀牙。

得到证物：七支刀（更新）、"监控相机的照片"。

引出优作扮成怪盗的理由是一封信。

来到优作的家，调查绿色信封：我要公开你的身份！12日凌晨1点，准备500万到KB警局来！

得到证物：威胁信。

在这里见到了矢张政志，2年没见的他做了KB警局的警察，来这里的理由是来换优作的钱包。

得到证物：优作的钱包。这是晚上一点政志在大楼一层拣到的，钱包里有优作的密码卡，优作也在KB工作。

得到证物：密码卡。询问密码卡得到新证物：更新的密码卡。上面有社长室的进出记录。

来到侦探事务所，调查桌子上的包摸到一个滑溜溜的东西，刚要打开时侦探突然回来了。谈到关于明天的审判，得知成步堂的对手是被称为"GOD"的后藤检察官。

■9月13日上午9点36分
地方裁判所 第四被告休息室

得到证物：假面怪盗的相片。真宵从法院门口的摊位上买来。

尽管被告嚷嚷着请求判他有罪，但受希华小姐的委托，我将替他进行辩护，而且，他手里并没有盗走的那个罐子。

■同日上午10点
地方裁判所 第六法庭

登场的是神秘的检察官后藤，不过，他似乎更喜欢别人称呼他为GOD。而第一位证人正是系锯警官。



■证言1：关于假面怪盗的罪行

"假面怪盗是半年前出现的江洋大盗，每逢行窃必先下预告状。这次行窃是第五次，同样地向高菱屋下了预告状。他的猎物只有最珍贵的美术品，

能随时随地玩GBASP和能听到孙燕姿的歌是我一生最幸福的事。李伦；18；男；276826；山东省日照市山东体育学院2002级本科三班；兴趣：玩GBA、PS2和踢足球、听音乐；

以上基本能裁定他的犯罪行为。"

疑点：怪盗以前一直偷窃的都是很值钱的美术品，而第5次被偷的罐子并不值钱。

提出证据：仓院之罐。事实上，据调查这个东西根本不名一文，大大违反了怪盗的作风，所以，也许这不是怪盗的作风，GOD提出也许是有人模仿怪盗的手法进行犯罪。

提出证据：监控摄像机的照片。疑点在照片上怪人的喉部。从预告状上可以看出，那个假面徽章是他的标志，而现场拍下的那个怪盗却没有戴，也就是说，那个假面是冒牌货。

然而GOD检查官却突然出示了那个假面徽章，并称自己是在现场黄金像的阴影处拣到的，上面有优作的指纹，成步堂的论断被推翻。

得到证物：假面徽章。

第二位证人正是那位所谓的"名侦探"，事件发生当晚只有他一个人守卫。



■证言1：目击事件

"那天晚上，1点钟的时候。我等待的假面怪盗终于从天而降。当我回头的时候他正从空中对准我的头部猛然一击，我顿时失去意识。30分钟后我打紧急电话叫了警察。"

提出证据：假面的徽章。怪盗对这个东西是从不离身，而现在却掉落在现场，说明怪盗与哀牙并不只是简单的头部一击，而是发生了类似激烈搏斗的事情。哀牙被迫说出了新的证言。

■证言2：与犯人搏斗的事情

"我确实从门里看漏了他，事实上，要不是那个原因他想要溜过我的眼前是不可能的。但他拿起了旁边的武器要取我的命。虽然同他硬拼但我被击中了头。全部事情就是这样。"

追问他为什么会看漏犯人他回答因为当时有一台监控的电脑发出异常的响动吸引了他的注意力，而在遭遇怪盗后，他正准备使用"拿手绝招"搞定他时却突然被一道白光晃花了眼睛。追问"拿手绝招"他却称这是侦探的秘密。追问选择"非常重要"，追加证言："我背靠着墙被他在眉心一击。"

提出证物：七支刀。昨天哀牙还称自己被它击中了后脑勺，而今天却称被击中眉心，前后矛盾。

结论：星威岳哀牙就是假面怪盗!

他在现场躲起来了。所以谁也没有看到他。谁知道系锯警官突然闯入，取回上次被盗的东西。但这一切只是成步堂的推断，并没有决定性的证据（选择第2项）。

正当哀牙可以脱身的时候，希华突然来到法庭。带来的居然是成步堂当初在哀牙侦探事务所桌子上看到那个包,包里放着的正是失踪的"仓院之罐"。

得到证物：仓院之罐。

GOD却突然提出这个罐子是由犯人的亲属找到的，作为犯人的救星，自然可以对找到



的地点任意瞎说一气了。为了证明这个罐子确实在侦探事务所找到，成步堂要求指纹鉴定（选择第2项），因为当时成步堂在侦探事务所时用手摸了一下罐子，因为侦探回来而没能打开看，所以，这上面一定应该有成步堂的指纹，也可以借此证明希华确实是在侦探事务所拿到的这个罐子。并且,据主办人雾绪称为了罐子有光泽，上面都已经擦拭干净，那么这个罐子本应该没有指纹，如果有指纹，则只可能是昨天在哀牙事务所沾上的那个!

哀牙拒绝了鉴定，疯狂地承认了自己就是假面怪盗，正当法官准备进行宣判时，被告席上的优作却突然歇斯底里地叫嚣着他才是怪盗（晕！居然抢着做犯人！）。



■优作的证言1：关于怪盗的真实身份

"事实上，我就是怪盗假面。罐子失窃那晚，我没有不在场证明。相反，我却有能证实我就是怪盗的证据，就是那天我装扮成假面怪盗从天而降被拍摄下的照片。"

询问为什么他的妻子称他不是怪盗，得知他没有告诉她，

从GB、GBP、GBC、GBA、GBASP到GB?未来的掌机是什么样呢?大家是否有一种感觉，在玩游戏时觉得世界如此美好，好想多活五百年!钟正楷；15；男；562400；贵州省兴义市第八中学高一2班；兴趣：玩游戏、看动漫、踢足球；

追问为什么不坦白（选择第1项)得知他是为了满足她花钱的欲望又不想让妻子知道。

提出证据：密码卡。这个密码卡被放在钱包里，而钱包是被政志半夜1点在KB保安局的大楼拣到的。结论是天杉优作当晚去过KN保安，也就是说，他有了不在场证明。并且，从高菱屋到KB保安局，需要30分钟的车程!。

GOD突然提出请成步堂说出优作前往保安局的理由。

提出证物：威胁信。里面勒索了500万。难道要调查保安局长吗?

提出资料：矢张政志，密码卡的管理员，不管谁进入了局长室，都可以从卡上得到记录。

得到证物：局长室的卡(更新)。

结论：12点58分所拍摄的假面怪盗的照片是假的。法官宣布优作无罪，休庭。



■同日下午2点24分
地方裁判所　第四被告休息室

正在以为事情已经了结时GOD前来告知新的事件，保安局长毒岛黑兵卫被杀，尸体于早上被发现，预计死亡时间在9月12日半夜1点。也就是说，怪盗进入保安局里时，那里发生了一起杀人事件。优作盗窃的罪名虽然洗清了，但现在却背了杀人嫌疑的新罪名，再次被逮捕。

■9月13日 下午3点02分
成步堂律师事务所

与真宵交谈得知她发现罐子上的字不同。将罐子还给春美后前往优作的家。询问希华知道优作是她的救命恩人，曾经从蒙面强盗手中就过希华。

移动到高菱屋地下仓库。遇到雾绪，谈到仓院之罐时出现心锁。

移动到KB保安局长室的杀人现场。从系锯警官那里得知事件尸体当日上午9点才被发现。死因为被房内屋殴打致死，发现时尸体在金库内，得到证物：黑兵卫的解剖记录。询问关于哀牙知道第一次犯案时竟有人看到哀牙之外的怪盗。得到证物：新闻记事。询问关于GOD检查官得到关于受害者的情报--受害者视钱如命。

调查墙上的警报器发现上面没有指纹，得到证物：局长室的警报器。调查眼前的书得到证物：毒岛的记录。上面全是怪盗假面的资料。

来到KB保安局警卫室，遇到矢张，谈到事件发生的当晚引出心锁。使用勾玉打开：

枷锁1：:矢张1点不在警卫室的证据。

提示：钱包，他拣钱包去了。

枷锁2：:犯人12点以前潜入。

提示：密码卡，上面有进入记录。

询问"警报器"，得到证物：昨晚1点的警报器记录，那时候警报器响过。

来到拘留所，终于见到了优作，交谈，得知事件当晚他敲门没反应后使用密码卡进入了局长室，然而头部遭到击打，反应过来时看到毒岛倒在地上，因为以前是那的保安所以知道门开法。没想到却进了监控录像。后来，因为救希华而被解雇。询问"新闻记事"原来报纸中的警卫就是优作。得到证物：新闻记事（更新）。并且，优作已经不是第一次收到威胁信了，但被叫出去还是第一次，其他的内容包括了让优作利用职务之便写出警卫布置等。得到证物：优作的口供。

春美突然到来出现。带来新的调查情报，仓院之罐确实是真的。

移动到高菱屋地下仓库成步堂，和雾绪寒暄后调查地上的盒子，墙上的油漆，得到证物：放罐子的盒子、漆迹。对雾绪使用勾玉，出示"仓院之罐"解除枷锁。但紧接着出现新的心锁，使用勾玉：

枷锁1：说最近罐子又碎过的原因。

出示：珍品展示海报，罐子上面的字不一样了。

枷锁2：说罐子是在高菱屋碎的理由。

出示：装罐子的箱子。

枷锁3：说箱子是丢在高菱屋的原因。

出示：漆迹。

真相：原来是雾绪在2周前搬运东西时弄坏了罐子，又重新修补起来的。

得到证物：仓院之罐（更新）。

原来是雾绪移动供子的黄金像以掩盖漆迹，然而案发日雕像却被移开。真宵告诉雾绪优作的事，并询问是否知道有第2个假面怪盗，但雾绪并不清楚。

■9月14日 上午9点41分
地方裁判所 第四被告休息室

同被告优作进行了简单交谈。

■同日 上午10点
地方裁判所 第六法庭

第一位证人是作为被告的优作。

■证言1：关于去KB的理由

"那天晚上1点钟去局长室，因为那封信……威胁信，因为我一年前是这里的员工，所以知道路。"

追问关于信的事（选择第1项），得知是为假面怪盗的事威胁被告，但被告称并不惧怕那信。追问解雇的理由（选择第2项），证言更新：是因为偷了公司的资料。继续追问盗窃资料的真相（选择第2项），然后选择"希华"，优作是为了她而盗窃资料。

■证言2：关于局长室里的事

"我一进屋子，眼前突然出现了一个可疑黑影，出手将我打倒。要不是"那个"我一定当场就没命了。清醒后我发现局长的尸体躺在旁边。"

询问"那个"原来是指假面怪盗的服装，证言更新："要不是假面怪盗的衣服我早死了。"追问为什么要扮成怪盗?优作称既然是怪人威胁他，他也应该打扮成怪人去，但花了些多余的时间。继续追问证言更新:"因为发觉了尸体，就去动了下尸体。"从角落搬到了地板中间,追问关于时间，证言更新：为了藏尸体花了10分钟时间。

提出证物:警报器的记录。

警报记录的时间是1点2分，这个时间被告已经被人打昏，警报器却响了。

结论：房里还有一个人！凶手不是被告！（选择第1项）

警报器上没有指纹，如果是毒岛局长按的话。应该留有指纹才对。事实上，是带着手套的真凶1点将局长杀害，然后优作慢吞吞来了。犯人打昏优作，鸣响了警报。而按动警报的原因就是为了让优作替罪！（选择第2项）

法官提问:"嫁祸天杉优作的真凶是谁?"

选择：哀牙。但昨天的有罪判决反而给他提供了不在场证明。

法官宣布休庭20分钟，传星威岳哀牙到庭。



别迷惑，相信委托人，相信自己!

突然传来千寻的声音。

成步堂告发威岳哀牙为杀人犯。

■同日下午 12点14分
地方裁判所 第四被告休息室

虽然成步堂已经认定了犯人，但还缺乏决定性的证据。

■同日下午 12时21分
地方裁判所 第六法庭

哀牙将为他9月12日的行踪做证。

■证言1：关于事件当日的不在场证明

"我以怪盗名义发出预告信，展览准备期间下手实在太容易了，照片不会讲话但是最有力的证据!摄像机拍下我的时候，正是杀人案案发的同时。"

指出照片上有不太寻常的地方（选择第1项），指出门旁地上的东西，本应该被雾绪搬到那里的是"供子的黄金像"却没了。提出疑点：摄影时间。这不是事发当晚的照片！

结论：事发当晚星威岳可能并不在高菱屋盗窃现场！哀牙早就计划毒岛死亡的时间，以那个时间作为不在场证明,几天前这张照片就拍好了，这时候黄金像还没被搬到那。所以哀牙侦探就很可疑了。

结论:这张照片是事先拍好的!而电脑记录也是被其利用管理之便做过手脚。

■证言2：关于罐子偷窃计划

"我接受警备委托是在20天前。罐子装在箱子里，放在地下仓库管理。所以犯案当日是没有办法看到实物的?知道它贵重。是因为10天前的海报。负责警备的哀牙于是独自行动，在12号半夜1点拿到罐子！"

提出证物：假面怪盗的预告状。上面写的:那个斑点的罐子，是这样一个粉红的吧?其实那是漆迹，是搬到高菱屋以后的事。雾绪小姐把东西搬进仓库的头一天就打碎了它。怪盗如果在展品进地下室五天后才发的预告状是不可能看到这个已不能看到外表的'粉红罐子'的!也就是说哀牙在发状前就见过罐子。所以这照片是假的!当晚的不在场证明无效!

哀牙反驳他不存在杀害被害者的动机。

■证言3：关于杀害毒岛的动机

风林兄是不是个颓废型的男人呀？每次卷首语总是让人很压抑，写点令人高兴的好不好？虽然说风林兄的文笔确实不错！
文游；17；男；541002；广西桂林市十七中高17班；兴趣：足球、游戏、音乐；

"我和死者根本不认识。是毒岛调查过天杉优作，发现了他的怪盗的才写威胁信给他的,他恨以前天杉背叛了他，天杉本人也认为他是假面怪盗，所以天杉杀了他。"

根据笔迹鉴定，确实是死者威胁了优作，得到证物：威胁信。

提出证物：新闻记事。上面有被盗宝石的照片，报道上称为蓝色宝石，但威胁信却写着"怎么处理前几天到手的红宝石?" 也就是说他说的不是假面怪盗所盗之宝石!

提出资料：星威岳哀牙,因为那个被威胁的就是哀牙侦探,他就是怪盗，所谓那个宝石，就是他手上的戒指！星威岳为了掩盖自己威胁人的身份所以杀人（选择第3项）

后藤询问哀牙在第一次事件后就能看穿天杉的身份的理由。

提出证物：新闻记事。但GOD提出现有证据并不能说明事件当夜哀牙就算不在高菱屋也不能证明他在杀人现场。成步堂还是不能立证（选择第2项）。眼看法庭即将放走真凶时突然听到了千寻的声音，哀牙还没有接受最后的询问。

■证言4：最后的证词

"那天晚上我确实不在高菱屋,因为有重要事不得不离开,照片的确是事先拍好的，因为我漂亮的推理告诉我犯人是天杉优作。密码卡记录了他的行踪,还有那个只响了1回警报器。上面没有指纹。如果是死者按的,那至少应该有指纹吧。也就是说,按的人是穿着那个怪盗衣服的犯人，所以不会留下指纹,至于那个宝石的颜色，是被害人写错了吧。所有事情就是这样!"

询问第九句，哀牙称"警报器上没有指纹，只有穿着假面怪盗服装的天杉。"而优作说出自己穿了怪盗服装的事，只是在今天的法庭上，他之所以得知这一点，只能说明一个问题：哀牙才是真凶，昨天晚上他就已经到过了保安局并且见到了怪盗服装的优作！

天杉优作被法庭宣判无罪释放。

■同日下午3点35分
地方裁判所　第四被告等候室

与成步堂说了几句话后千寻再次消失，而优作则懊恼着被解雇。"碎了的东西再也不能恢复原样了吧。"

我恢复意识后，一切都结束了。不能说碎的东西恢复了原样。因为……



第三话　逆转的食谱

法庭上，法官一锤定音。

"本案已经无须再审，真相已经确信无疑。"

"不，不！不是我！"

"被害人喝了有毒的咖啡，所有的人证,物证都表明了这一点."



"不,不对!我真的,我真的看到了........还有一个人在场.那个人......那个人才是犯人!为什么谁都不相信我呢!"



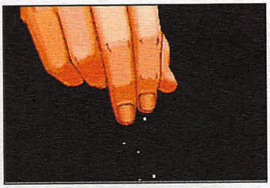
■1月6号上午10点03分
成步堂律师事务所

新年刚开始，系锯警官就拿着一本杂志来到成步堂法律事务所，报纸上明白地写着在去年12月的毒杀案的审理中，成步堂律师惨败。而事实上，成步堂龙一去年根本就没有接手过毒杀案的辩护。

那么只剩下一种可能，这个所谓的"成步堂律师"是一个彻头彻尾的冒牌货！

得到证物：杂志报道.

来到拘留所，突然看到须须木（逆转裁判2中她因为被人陷害杀害恋人的罪名，而成步堂曾经为她辩护。），原来她还是逃不脱悲惨和不幸的命运，此次又被卷入另外一场案件中。和须须木交谈得知那次的事件后须须木就被解雇，到了一家叫做"土丽美庵"的法国餐厅做招待。但上个月3号，却在那里发生了一起毒杀案件，2个正在喝咖啡男人其中一人在喝了另一人的咖啡后，突然倒下



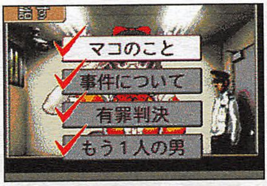
死掉了。本来须须木只是站在旁边，但是因为"成步堂的辩护"，却被判有罪。引出话题"有罪判决"，问题的关键在于，当时，只有须须木看到了投毒者。引出话题"另一个男人"，桌子上放着很多CD。



询问"杂志报道"得知当时就有一个冒牌的成步堂提出要替她辩护，这个人害了她，现在唯一让案件重新审理的可能就是证明那个"成步堂"是假货！

来到吐丽美庵，调查书架后夹着的报纸得到案件当日的"体育新闻报"，上面有"清洁炸弹"的报道。

移动到拘留所，询问"体育新闻报"，得知须须木当天看到的CD名字正是这个"清洁炸弹"，也就是说，报纸正好在当天的桌子上。



再次来到吐丽美庵，见到店长，他称只看到被害者一人，不过，当时却似乎有另一位"大叔"为事件目击者，他经常在广场散步。询问关于"须须木"，出现心锁，真宵的勾玉却失踪了。

来到广场，终于见到店长所说的大叔，可是不管询问什么他都守口如瓶，调查杂志，得到证物：求职杂志。

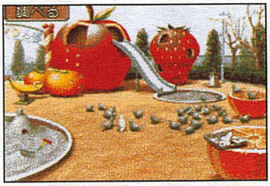


回到吐丽美庵，真宵假意打工，实际想借此打听到可能被店长隐瞒的事情，而成步堂则前往警察局，从系锯警官处得知明天再审的时间是10点。交谈得知被害者名字叫冈高夫，是一家小公司的普通职员，而须须木的作案动机至今不明，现在帮忙调查此事的只有系锯警官，引出话题"分歧点"，第一是在场人数，须须木坚持说是2人，而店主却说另一人没看到，还有就是所说的CD，哪里都没有找到。系锯警官推测可能店主隐瞒了事实，询问"体育新闻"报系锯会帮忙拿去做笔迹鉴定，询问"本土坊"系锯提出自己的疑心。



来到吐丽美庵，真宵果然做了这里的招待，交谈得到证物"午餐"，真宵说这里的厨房是个值得注意的地方。来到厨房，调查地上的瓶子得到证物"小瓶子"，调查桌子找到丢失的"勾玉"。调查梳妆镜看到上面有店长写的东西……

回到警察局，从系锯处得知笔迹鉴定的结果果然是被害者的笔迹，说明报纸是由被害者带去店里。得到"体育新闻报"（更新），询问"小瓶子"将瓶子交给系锯化验里面的东西，并交谈得知因为那个事件餐馆生意一直不好，已经欠债达5000万，得到证物：本土坊的欠条。



来到广场大叔已经不在了，调查停在那里的摩托车突然窜出一个人把成步堂嘲笑了一遍（都是那个假货害的- -b）后扬长而去，得到证物：摩托车。这时大叔却来到这里，谈到"常客"的话题，出现"心锁"。

枷锁1：那里的食物难吃还要去吃的理由。

提示："午餐"，大叔曾说过那的面条、寿司、天妇罗全是凉的。

枷锁2：那么贵的东西，没有工作还吃得起？

提示："求职杂志"，对方正在找工作。

枷锁3：我每天到那儿是去喝咖啡的，虽然味道不好，又贵，但是可以让我一直在那儿看报纸。

提示"体育新闻报"这张报纸是客人偶尔留下的，平时店里根本没有报纸，只有杂志。

枷锁4：为什么还一直去那里？一定有隐瞒的情况。

情到时，何人显本色；恨生时，谁与共相随；情恨相融泪生处，却是GB取舍时。泪间无声，唯君指归路，纵书贵仍心安。月明星稀，孤夜独自度，惟《掌机迷》伴身边——献给写攻略的人。李天元；16；男；130000；吉林省长春市第八中学高二10班；



提示："须须木真子"。大叔注意的也不是须须木，而是她那身制服。

真相：其实那家伙根本就是个色老头，去那么贵的餐馆纯粹是为了看漂亮的须须木穿制服的样子，他的真名叫五十岚。

回吐丽美庵,向真宵询问"五十岚"，然后带穿制服的真宵一起去向那个色老头问话。千寻再次突然出现（死了比活着的时候戏份还多- -b），谈到目击，他坚持说被害者喝了服务员端上来的咖啡就死了，谈到本土坊引出话题"本土坊的前科"，那个店长手脚不干净，喜欢偷拿客人的东西。得到证物：五十岚的留言。



再回吐丽美庵，遇到店主本土坊，谈到"须须木的动机"出现心锁，使用勾玉。

原来那天那个被害者身上带着5000万的抽奖奖卷，案发后却不见了，他作证须须木为了5000万杀人。

提示：五十岚的留言。指出店长是惯偷，他当然拼命否认。

枷锁：提出五十岚有偷窃行为的证据。



提示：勾玉，在他的厨房找到。但她立刻称自己只是有些小偷小摸而已。

枷锁：五十岚偷5000万奖券的必要理由。

提示：本土坊的欠条，他为了还清债务而偷窃。



真相：被害者突然听到收音机里播出中奖号码，大叫一声"中了！"被店主听到，事发后，店主偷偷地拿走了奖券，准备去还债。

这时GOD再次出现，称店主拿到的那张其实不是5000万的那张奖券，而且是旁边的一张，他拒绝说出那张5000万奖券的下落。

■1月7号上午9点48分 地方裁判所 第一被告休息室

和须须木小姐，以及警官谈话。

■同日上午10点 地方裁判所 第四法庭

第一位证人是系锯警官，他提交了关于被害者的资料，得到证物："冈高夫的解剖记录"、"吐丽美庵的平面图"。

■证言1：关于案件

"案发时桌子上只有被害者冈高夫一个人。他似乎在从随身听里听广播。从咖啡杯里验出了毒。是氢酸钾的剧毒。并且被告有作案动机。"

询问第1句，提出疑问也许证人没有看到第2个人，GOD却提出一张从事发现场厨房里拍摄到的照片，上面很清楚地看到现场只有一个人。得到证物：现场照片。询问第3句，追问被害者是否真的是喝了那杯咖啡，得到证物：咖啡杯，杯口有咖啡印，上面有被告和被害者指纹，说明被害者喝过被告端上的咖啡。询问第5句，警官称被告的动机是那张丢失的奖券，也就是5000万,GOD却突然拿出了那张奖券，称是在被告那里得到的。得到证物：被害者的奖券。GOD还提出了决定性的证据，在被告的围裙的口袋里找到了证据"氢酸钾"，并且上面还有被告的指纹！

■证言2：报案和调查的事情

"一个恐怖的大叔在2点25分向警方通报。须须木已经昏了过去。虽然被害者身上没有可以证明身份的东西。但幸好后来很快知道了他的身份。对须须木的调查发现了奖券和小瓶子。现场也没有其他遗漏的东西。"



询问第4句，既然被害者身上没有证明身份的东西，那么警方怎么能很快判定他的身份

《掌机迷》附送的VCD做的真是好，我家老电脑光驱用了6年了，好多盘都读不出，可是在读一次掌机迷后，都读出来了。我现在把安当光驱的“引导盘”。曲竞；17；男；430080；湖北省武汉市青山区红钢城武钢三中2002届4班；

呢，系锯称在被害者的口袋里发现了药袋，从里面的病历卡上看到被害者的名字，询问"药袋"（第2项）的事得到新的证物：被害者的药袋。里面是空的，疑点出现。

提出证据：被害者的药袋。既然病人刚去医院看过病，那么药袋怎么会是空的呢，现场一定还有遗漏的东西，比如，被害者的药。也许那个才是毒药。GOD则提出根据病历调查那个药是外用而不是内服的，所以不可能是毒杀被害者的东西。但法官很在意药丢失的事情，宣布暂时休庭。

■同日上午11点03分
地方裁判所 第一被告休息室

须须木坚持认为是系锯背叛了她。因为他什么忙也没帮上，准确地说，是帮了倒忙。

■同日上午11点15分地方裁判所第四法庭

第2位证人就是那位大叔五十岚。

证词1：目击事件

"那个客人在读体育新闻。女服务员端咖啡上来，好像在里面放了什么。那个客人在喝那个咖啡后立刻就倒下去了！我记得，那个女服务员现在就站在被告席上。"



追问第2句女服务员放了什么（第2项），追加证言：我看到她往里面放白色的粉末。继续追问关于女服务员的特征，追加证言："头发上扎了个蝴蝶结，衣服上有背带。"追问"只看到背面"证人立刻说其实他也看到了前面，追加证言："正面没什么可值得注意的地方。"

提出证据：围裙。证人称赞围裙漂亮，并说这种东西自己以前没见过。也就是说，证人根本没有见过这条裙子的正面，也就是，证人根本没有看到女招待的正面样子！

■证言3：关于被害者

"被害者是个引人注意的年轻人，戴着改装过的太阳眼镜。不停地看着右手拿的报纸。事后我想起来他在听广播。然后，女招待端了咖啡上来。那个年轻人用空的那只手去拿杯子。"

疑点在第6句，按照证人说法被害者用右手拿报纸，那就只能用左手拿咖啡杯了。

提出证据：咖啡杯。咖啡杯口的咖啡印位置很明显地说明了被害者是用右手去拿的杯子！

■证言4：右手？左手？

"那个人戴眼镜那边的耳朵上戴着耳机。然后手不断地在摆弄耳机。是的，咖啡上来前他一直在摆弄耳机！然后那只手，左手！去拿了咖啡！！"

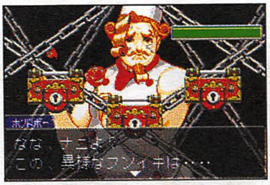
提出证据：被害者的药袋。根据调查被害者因为左耳受伤，根本听不到声音，说明证人关于所目击到的事情完全是一派胡言。证人突然要求做最后的证言。

■证词5：最后的分晓

"从开始因为不是什么重要的，所以自己也不是很肯定。喝下咖啡后年轻人就倒在桌上,但是他弄翻了花瓶，他倒下的时候桌布也掉了下来。怎么样？真的是弄翻吧。"

提出证据：现场照片。现场桌子上的花瓶好好的……证人说的打碎的花瓶实际上是他自己桌子上的花瓶，证人还在继续一派胡言……最后被带了下去，证词被记录在案，得到新的证物：五十岚的证词。

法官宣布休庭。



■1月7号中午12点52分
成步堂律师事务所

和真宵交换了一些情报后来到吐丽美庵，正遇到系锯在听广播，打听关于广播的事出现心锁。

枷锁：系锯边听广播边大叫的原因。

出示:"被害者的奖券"。系锯也想通过买奖券中奖。

得到证物：广播的传单。

询问关于"冈高夫"的有关情报，得知新的地点"巴古达斯公司"。来到厨房，与本土坊交谈，谈到刚才的女性时出示"本土坊的欠条"，引出话题关于新地方"卡里约扎"。

回吐丽美庵，与警官交谈得到新的证物：系锯警官做的便当。

前往刚刚提到的"卡里约扎"，调查桌子上的CD机，里面放着的正是"清洁炸弹"的CD，得到证物：CD。调查地上的 本子发现上面有吐丽美庵字样的火柴。调查不倒翁，找到一张"修理费请求书"，150万

雪人：不是吧？阿M，咋回事？　MASCAR：——！

的修理费，支付者"芝九藏"，受领人"鹿羽组"。得到新的证物!修理费请求书。调查衣架上的衣服。找到"纸做的律师徽章"。这时主人突然闯了进来,询问"虎之助"引出话题"救命恩人"打听"救命恩人"引出话题"头上的绷带"，打听引出心锁。

移动到广场，与大叔交谈，打听"文章职业"后继续追问(第2项）请他喝饮料，引出话题"随做随卖"，得知案发当天本土坊自己没有报案，而是叫五十岚去报案。店长不让五十岚用店里的电话。所以五十岚找个公用电话用了5分钟。这个5分钟确实是空白时间。

前往拘留所。

出示"系锯做的便当"，交给须须木。询问"五十岚"，引出话题"五十岚的证言"，实际上须须木在店里还看到另一个女人。移动到警察局，交谈引出"病毒"是什么的话题，询问关于CD的事情，原来"清洁炸弹"就是病毒的名称，这个病毒经常被黑社会用来要挟警方，有上亿的经济效益。询问"うらみ"原来全名是鹿羽うらみ，是那个帮派鹿羽组老大鹿羽权太的独孙女。引出话题"鹿羽组"原来这些黑帮背后都有许多金融企业支持，就像卡里约扎那样。然后系锯会询问那个便当的事。真宵谎称须须木吃得津津有味。于是系锯又拿出了一盒，同样的要求得到"系锯的便当"。

前往"卡里约扎"，使用勾玉。



枷锁1：受伤的原因。

提示："修理费请求书"，当然是交通事故。

枷锁2：你和鹿羽组的关系。

提示："鹿羽权太"。原来4个月前帮派前一辆摩托车驶过，害得うらみ急刹车撞了头。

枷锁3：那个逃逸的人。

提示："虎之助"。

枷锁4.非常遗憾，他恐怕是故意制造事故的.

提示："摩托车"，一辆那么烂的车还有人敢骑?

枷锁5：也许虎之助支付手术费不是为了你，而是为了另一个人。

选择："鹿羽权太"

解除成功，打听话题".头上的绷带"，当时车祸后要动手术，代价是1亿元，引出话题"补偿"，知道虎之助真心的うらみ伤心欲绝。说出她帮过虎之助"一个大忙"。

得到证物：うらみ的诊断书。

我不能容忍的只有2件事，就是毒药和背叛，这是人能不承受的最大的伤害!

来到"巴古达斯"，见到小池健子社长，她戴着和冈高夫一样的装置，那个监控器。交谈，得知这个公司会将开发好的产品做成CD出售。调查桌子找到一张日历，上面在12/3号的地方画了红圈，还写了"去见虎之助"，得到证物：冈高夫的日历。调查.地上的纸片，得到证物：赛马券。询问"冈高夫"得知他虽有才能但是性格有些问题，老是惹麻烦。引出话题"高夫的麻烦"出现心锁。

枷锁1：冈高夫的麻烦是……?

提示："赛马券"，他有参加赌博的爱好。

枷锁2：冈高夫赌博不只是赛马的证据。

提示："被害者的抽奖券"。

枷锁3：冈高夫为钱发愁的原因。

提示："虎之助"。

枷锁4：冈高夫和虎之助的联系点。

提示：冈高夫的日历。为的是借钱。

枷锁5：那个程序到底是什么。

提示："清洁炸弹"。

解除成功，打听"高夫的麻烦"得知就是那1000万的欠款，引出话题"危险的工作"，原来冈高夫为赚钱贩卖危险的病毒。得到"清洁病毒"（得到高夫贩卖病毒的事实）。

前往吐丽美庵，成步堂的决定性证据差点被烧掉，不过幸好系锯警官及时赶来了。

■1月8号上午9点46分
地方裁判所 第一被告休息室

化验结果显示成步堂拣到的那个小瓶子就是被害者所遗失的药，上面的指纹还要1小时才能得到化验结果。

■同日上午10点
地方裁判所第四法庭

第一位证人是本土坊店主。



■证言1：在吐丽美庵做什么

"案发时有2个客人。那天家里在装修。桌子之间放了很大的玻璃。那个大叔大概没看

VOL.7里“十五款你必须拥有的GBA游戏”其中不乏名商大作，也有名不见经转的小游戏，不过沈培峰呀，小心《机战》FANS的板砖吧！刘凯；15；男；100078；北京市方庄方古园一区6号楼3门401；兴趣：GBA、音乐、足球、篮球；

见吧。因为那个所以看出来的耳机，咖啡杯什么的都是方向颠倒的！"

询问第3句，追问关于镜子的事（第2项），原来大叔看到的是巨大的镜子里映出了被害者。

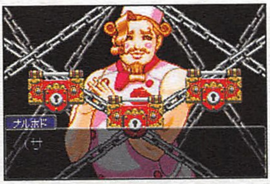
提出证据：冈高夫。五十岚的证词说他戴眼镜的耳朵戴着耳机，如果是有镜子的话，那应该是右面才对！但是里面有一个很大的矛盾。如果五十岚看到的是镜子里的被害者的话，为什么只有那个眼镜没有左右看倒呢？

■证言2：关于镜子

"镜子放在两排桌子的当中。能看到被害者桌子的只有一个位子！也就是隔壁的桌子！案发后，确实，是那面镜子很碍事，但除了那个之外，就没有什么东西在现场了。"

提出证据：五十岚的证词。与昨天的证言有矛盾，而矛盾的地方就是"现场照片"，指出左边的花瓶。昨天的证词里确定无疑的地方只有一点：五十岚打碎了自己位子上的花瓶！然而死者隔壁桌上的花瓶完好无损。也就是说五十岚的座位不在死者隔壁！

结论：当天吐丽美庵里没有镜子！本土坊撒了个大谎！



回到最初的疑问，死者是用左耳听耳机的。这个案子的疑点不止一处！据须须木所看到的事，被害者的桌子前，还坐着一个人！被害者面前放着小样CD！这个和五十岚的证词不同了！也就是说，被害者可能是冒牌货！（第3项）五十岚目击的事，和被告经历的事……是2件事！五十岚见到的被害者不是冈高夫，而是另有其人，也就是冒牌货！冒牌货的耳朵没坏,所以左耳塞着耳机。而"须须木下毒"这个场景也是有人安排故意让五十岚看到的。

■证言3：案发当日店里的状况

"被害人独自来到店里，之后那个大叔才到。店里没有其他客人。突然死者大喊"我中奖了！"，5分钟之后就案发了。冒牌货应该没有动手脚的机会吧？"

询问第2句，追问五十岚来店的时间，昨天证人说是2点25分到的。那么被害者大概2点到2点10分到。提出证据：广播的传单。那个节目是1点半开始的，10分钟就结束了。所以那个时候他大叫"中奖了！"是绝对不可能的！广播早在30分钟内结束了！

结论：这个偏离时间30分钟的"受害人"是冒牌货！而真正的冈高夫那时候已经被杀死了！

尸体被藏匿的地点在.吐丽美庵店内（第2项），指出厨房,提出证据：小瓶子。被害者的药瓶就是在搬运尸体时从死者口袋里掉落在厨房的。而本土坊案发时正在厨房里！

告发：真正的凶手是本土坊！他让被告须须木真子顶罪！

■证言4：自供

"我确实将尸体藏在了厨房。因为某个男人的命令不得不做。只有和他配合，别无他法。但是我没有杀人！相信我！"

提出证据：虎之助。芝九藏虎之助，高利贷公司'卡里约扎'的社长。提出证据：本土坊的欠条。本土坊从那个高利贷公司借了5000万，还不出的结果是只有听那个人的话，将尸体藏在厨房。而围裙里的毒药和奖券也是本土坊的嫁祸。

法官宣布30分钟后带证人芝九藏，休庭半个小时。

■同日下午1点21分
地方裁判所第一被告休息室

检查指纹需要1个小时，成步堂将"小瓶子"交给了系锯。

■同日下午1点56分
地方裁判所第四法庭

芝九藏被带入法庭，可是他还是很嚣张。

■证言1：案发当日的不在场证明

"什么杀人事件我根本不知道。去年12月开始我就很忙，一直在事务所里呆着。卡里约扎门口每天都排满了借钱的社长们。うらみ可以证明做我的不在场证明！"

询问第2句案发当日的情形（第1项）择1追问，追加证言"那天在公司没看到这个年轻人！"

提出证据：冈高夫的日历。上面写着去见他，他没有见过死者绝对是谎言！

■证言2：被害者冈高夫

"我没有撒谎！我没有见过那个人。确实融资洽谈的时候听到过这个名字。也确实约定见面，但是地点是在卡里约扎！

我的女友爱GBA更甚于我，幸福乎？悲哀乎？杭州：陆晓峰；
雪人：如果我有这样的女朋友，我把英文名字改为GBA · SP！

我在事务所等他！可是他没有出现！我没有去过那个什么吐丽美庵的餐厅！"

提出证据：吐丽美庵的宣传单，这是在卡里约扎找到的，那个餐厅的传单！如果他没有去过那，怎么会有那的传单？！他立刻改口称自己是去过，但没有见到过冈高夫。

■证言3：案发当日在吐丽美庵

"那天下午本打算在餐厅见面。进去的瞬间看到了讨厌的东西。那个年轻人倒在桌上一动不动。就在进去右边的桌子，我还听到了警笛。然后我就回事务所了。"

提出证据：吐丽美庵的平面图。芝九藏先生所站的位置，当天见着了冈高夫。

指出真凶：芝九藏。五十岚看到的人是2个。一个是死者,一个是只有背影就断定的被告。那个假高夫照犯人命令做戏，那个女招待也是假的。

提出证据：鹿羽うらみ，卡里约扎的职员。

■证言4：和被害者的关系

"冈高夫大概向我借了1000万！那天我们不是在商量融资的事而是还钱期限！然而他说他没钱！我准备去大弹子的时候,他突然大叫'我中5000万了！'，那个女招待似乎在做什么见不得人的事。"

询问第6句,证言修正："她放毒的时候我正在谈生意。对我来说除了1000万没有什么理由可以杀他了。"

提出证据：うらみ的诊断书。冈高夫的1000万是完全不够的，他引出了的那起摩托车和汽车的交通事故，诊断书是说明的费用1亿元，期限去年12月中旬。因为那个女的是鹿羽组组长鹿羽权太的独孙女。他只好给钱补偿，不然没命了。

提问：证人的目标是什么？

提出证据：清洗炸弹的病毒。冈高夫所制作的这个东西，价值数亿，这就是芝九藏的目标！那天他打算拿的是这个程序，而不是1000万！但是那时巧合的是冈高夫一下子中了5000万。这下他就拿不到钱了，然后他就下了毒祸嫁到须须木头上！当时那2个冒牌货，一个就是扮演冈高夫的芝九藏和扮演须须木的鹿羽うらみ！ 2人再现了现场并让目击者五十岚看到。

这一切虽然被本土坊看到，但因为那张欠条，他什么也不敢说。

而且，芝九藏还在一个月前假冒过成步堂本人！关键时刻，系锯突然来到法庭，带来了决定性的证据！！"

审判被迫中断。

■同日下午2点48分
地方裁判所第一被告休息室

虽然指纹鉴定的结果是上面有芝九藏的指纹，但这个只能证明他拿过瓶子，认识被害者，现在所需要的决定性证据是证明芝九藏下毒的证据。得到证物：小瓶子，上有芝九藏的指纹。

■同日3点04分
地方裁判所第四法庭

提出证据：小瓶子。上面清晰留有芝九藏的指纹！

成步堂引诱他说里面放了剧毒的氢酸钾。（第3项）

他立刻大叫起来："放氢酸钾的不是茶色的瓶子吗？那么



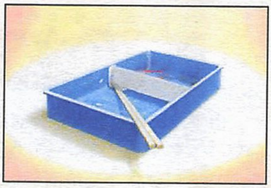
破的瓶子怎么可能？！"

全场寂静……

第一次来法庭的证人，居然能知道氢酸钾的事，答案只有唯一的一个--他就是真凶！

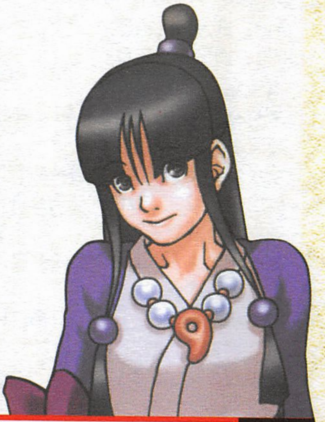
虽然还没有判定芝九藏有罪的直接证据，但法官判定被告须须木真子无罪释放。休庭！"

■同日下午4点10分
地方裁判所第一被告休息室



将系锯做的便当交给须须木，同时也把他的心意转给了她……

第三话 完（待续）



周短长，心里慌，等在家里心痒痒；拿到手，心在抖，三天两宿看不够；难为你，傻风林，爱你像在吃大米；
邓尧；19；男；122000；辽宁省朝阳市一高中三年2班；兴趣：掌机、PDA、手机；

合金怪兽2 水猛龙&火凤凰





GBA	厂商：ROCKET		发售日：2003.12.5
	类型：ACT	价格：4800日圆	其他：——

此游戏很多中国玩家也许不是很熟悉，但在日本，合金怪兽的人气是非常高的。游戏的世界观设定于未来，玩家要扮演一名少年，操纵一种名为"DINO"的怪兽形玩具向各地其他对手挑战。合金怪兽DINO能通过名为"DEVICE（装备）"的武器和防具对自身进行强化。供合金怪兽使用的装备一共有400种，各属性，各类别的都有。通过对这些装备的组合与运用，就能打造出强大的合金怪兽了。如何打造出自己心中最强的合金怪兽？如何适应合金怪兽中的特殊系统？别急，MMCO会慢慢地帮你揭晓这些答案的，现在就让我们一起进入神奇的合金怪兽世界吧。

系统介绍

由于此游戏的类型定为对战ACT，所以剧情的展开不需要玩家像RPG游戏那样到处行走，只需要按方向键移动到地图所指定的位置再按A键进行交谈就可以了，这点对不会日语的玩家来说是一个福音。首先来介绍一下按键吧！

地图画面下：

SELECT：无功能。
START：调出系统菜单。
方向键：移动位置。
A键：进入指定位置。
B键：调出系统菜单。

系统菜单：

ステ—タス：主角状态。可以查看主角的级别、经验、所持硬币等。

マイカタログ：合金怪兽及装备目录。只要是得到的合金怪兽，装备都能记录进目录，此后就能在商店中购买了。

ダイナエントリ—：合金怪兽整备。可以更换、强化合金怪兽。

セ—ブ：记录。只有一个记录，因此每次记录后都会覆盖原先的记录。

怪兽币（メタル）：游戏中，合金怪兽是用怪兽币在怪兽机里随机抽取的。怪兽币一共分为三种，"ゴ—ルド メタル（怪兽金币）"、"シルバ—メタル（怪兽银币）"、"ブロンズメタル（怪兽铜币）"。一般怪兽金币抽取的怪兽都是比较高位，比如水猛龙和火凤凰只有用怪兽金币才能抽取到。

属性相克：

游戏中的怪兽与装备都有属性。属性有五种，红色的代表火属性，蓝色的代表水属性，绿色的代表雷属性，土黄色的代表地属性，紫色的代表特殊属性即无属性。除特殊属性以外的其他属性彼此之间都有之说：火克水、水克雷、雷克地、地克火，特殊属性既不克其他属性，也不被其他属性所克,某些属性的某些武器对特殊属性的怪兽无效。

其他的系统我会在游戏攻略中穿插进去的,现在就开始攻略了，では 行きましょう！

攻略开始：

注：由于水猛龙版和火凤凰版的剧情完全相同，只在怪兽方面有点小区别，所以在不同之处我会标明，没标明的地方都通用。

如果PSP能玩上《风之杖》，而且价钱低于一千，我想我会考虑一下的，可惜这不可能。江苏：程哲；

第一章 初来乍道

故事开始于一个未来世界，当时的人类社会已经发展到了一个高度发达的科技时代。在这个世界中，许多人都热衷于一种名叫"DINO"的合金怪兽玩具。我们的主人公也是其中一员，为了成为合金怪兽大师，他告别父母，只身来到了著名的合金怪兽故乡"迪诺市"。

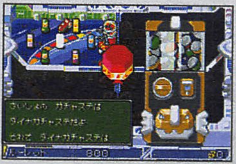
ダイナシテイ（迪诺市）：
地图译名对照（从下到上，从左到右）：
ゆうびんきょく：邮政局
けいさつしょ：警署
バトルプレイス：竞技场
みさりのいえ：美沙里的家
おとなり：美沙里的邻居（辉的家）
ガチャゲ–ト：怪兽之门，内包括合金怪兽公园。
ディノモショップ：怪兽商店
ふるびたいえ：陈旧的屋子
いえ1：民家1
いえ2：民家2
ディノモしゃ：怪兽公司
いえ3：民家3
デパ–ト：百货商店



一进迪诺市，就碰到了主角的表妹美沙里，她是专程过来迎接主角的。看到初次见面的表哥，美沙里心里似乎很开心。她非常佩服表哥为了成为合金怪兽大师而离开自己父母，独身闯荡的精神，并且承诺一定会尽力帮忙的。

寒暄几句后，美沙里便向主角解释"合金怪兽战斗"的诸多事宜。其中谈到，制造合金怪兽的公司就坐落于迪诺市。因此，大家都称迪诺市为合金怪兽的故乡。许多想要成为初级合金怪兽选手的人们也都把迪诺市作为首要的修行地点……随后，美沙里便把一个"ダイナチャ–ジャ–（合金怪兽电池）"送给了主角。有了这个电池就能使用合金怪兽战斗了，还可以用此道具去"ガチャステパ–ク（合金怪兽公园）"里抽取怪兽及装备。说完，大家就要给主角起名了，攻略中将使用默认名"マコト（诚）"。起名完后，美沙里又会给诚一枚"ゴ–ルド メタル（怪兽金币）"。之后就可以自由活动了。

先来到右边的怪兽之门，遇到迪诺市的怪兽之门管理员"フレイビル（普雷比尔）"。选



第一项进入怪兽公园。剧情会自动抽取一个怪兽，水猛龙版得到怪兽水猛龙，火凤凰版得到怪兽火凤凰。

得到第一个合金怪兽后，就要攒点钱去抽取装备了。听美沙里讲，在邮政局能找到工作，那就去碰碰运气吧。来到邮政局，果然有一份送包裹的差事，巧的是送达地也正好就是美沙里的邻居家，这种美差当然要接喽。来到美沙里的邻居家，初次见到与美沙里同年级的内向少年，这里也需要玩家起名，攻略中使用默认名"アキラ（辉）"。工作完成后，回邮政局复命，得到金钱200。如此就能去怪兽公园抽取装备了。

装备抽取有一定的讲究,我详细地谈一下。

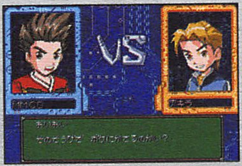
装备机的抽取方法有三种，在画面的左下角可以看到，也就是按照实际价格抽取一次。第二种是"ル–レット"，当抽取装备时会先让大家玩个转盘游戏，玩家按下A转盘上的指针停下后，如指向正中绿色的格子，那就能连抽四次；如指向两侧的咖啡色格子则连抽两次，其他情况只能抽一次。最后一种就是"ポンイト"，在抽取装备后就能得到一张或几张点数卡，点数卡能在商店里换东西，最高能收集30张点数卡，当然用完后可以继续收集。还有一种虽然不能说是方法，但也写在左下角，就是"こしょう",写着这个词说明装备机已经发生故障，即使投钱进去也出不了装备。同时，装备分为"ヘット（头）、"ボディ（身）"、"レフト（左手）"、"ライト(右手）"、"ライド（腿）"五个部分。每个装备机在抽取装备时都会在左边写上可以抽到的部分。比如,一个装备机左边写着レフト和ライト，那么说明这个装备机只能抽到左右手部分的装备，其

他部分的装备抽不到。而且有些装备是有等级限制的，需要玩家到达相应的等级才能装备在怪兽身上。这几点请大家注意。

抽取完装备后，就要去竞技场小试牛刀了。竞技场总的比赛有两种，一种对抗赛，一种是冠军赛。对抗赛就是一般的对战比赛，获胜后就能得到经验和金钱，有时还能得到怪兽币和装备。冠军赛是需要玩家连战三场，并都取得胜利后取得冠军头衔，才能得到经验和金钱及道具。每次冠军赛开始都是有时间限制的，当左上角的计时表指针到达3点钟或9点钟位置的时候，冠军赛就会拉开帷幕了。而且只有在冠军赛上夺魁，才能与此地区的怪兽之门管理人对战，胜利后就能去下个地区了。第一次战斗是教学性质的，所以我也来教学一下：

战斗中，按A是右手攻击，按B是左手攻击，按SELECT替换怪兽。当你拥有"Dバースト（怪兽子弹）"的时候，就能按L，R发动必杀攻击了。怪兽子弹一共有五种，所增加的攻击力由低到高依次为+10、X2、X4、X10、X20。五种子弹在怪兽商店里都有出售。同时每种装备的射程和攻击范围也是不同的，这就需要大家自己去尝试了。

战斗教学后，去辉的家，当他得知诚是初级的怪兽选手后，想和诚一对一的比试一下，选择"はい"。准备好后去竞技场应战。由此开始正式的第一场战斗。



此场战斗，如果是水猛龙版本的话，那么辉所使用的便是火凤凰。如果是火凤凰版本的，那么他所使用的便是水猛龙。用火凤凰的玩家此战比较轻松，只要装备上先前抽取到的两个装备就能轻松取胜。而用水猛龙的玩家此战就比较麻烦，不过幸好辉的火凤凰装备的都是特殊属性的防具和武器，所以难度也不会很高，注意躲避对方的攻击，当他靠近边界线时马上用近身武器攻击即可。

获胜后得到怪兽铜币一枚。现在大家应该有一枚怪兽银币，一枚怪兽铜币了。可以去怪兽公园抽取两个怪兽。而且取得刚才那场战斗后，最起码有个4000元左右，顺便去那里抽取点武器防具什么的，为接下来的战斗做准备。补充完装备后，如果冠军赛还没开始，就在竞技场打几次对抗赛长点经验。如果冠军赛已经开始，那就先去参加比赛吧。这是第一次冠军赛，难度非常低，只要玩家的合金怪兽们身上都有武器和防具，并且注意属性相克，基本上可以势如破竹，顺利取得冠军的。得到冠军后，迪诺市的怪兽之门管理员普雷比尔向诚下战书了，由于刚经过三场战斗，电池的能量已经全部用完，所以先选择两次"いいえ"拒绝战斗，到商店里补足电力后再回竞技场向他挑战。



普雷比尔使用的三个怪兽依次是雷属性的电光刺猬、火属性的雄狮勇士和水属性的呆眼乌贼。其中特别注意呆眼乌贼，它身上装备有高等级的加农炮，威力十足，请大家要小心，不然除了火属性以外的怪兽很有可能被它秒杀。胜利后，普雷比尔输得心服口服，把初级怪兽选手证书给了诚。至此，迪诺市的修行任务圆满完成了。

现在诚就要打算去下个修行地了。在这之前美沙里要说明一下怪兽处理机的用法，处理机就在怪兽公园的正中，那个菱形的大红方块就是处理机。因为每种装备最多不能超过32个，所以当某部分的装备达到32时，就可以去处理机中把不需要的装备给扔了。每个扔进处理机里的装备能转换成500元。

随后，应该要去下个修行地了。但在迪诺市还有三个分支需要大家完成一下。第一个分支是帮警署抓犯人的一个事件，具体解决步骤如下：先来到警署，警察叔叔告知诚，他正在追捕一个偷装备的贼，但找了很久仍然没什么进展。诚和美沙里两人了解此情况后，自告奋勇答应帮忙。依次去邮政局、辉的家、民家1、民家2、民家3谈话，再去辉的家谈话，随后返回邮政局和邮递员谈话得到"ようぎしゃのちず"，再去警署和警察谈话，折返回邮政局与邮递员谈话，最后回到警察局警察告知犯人已经被逮捕了，并得到3把特殊属性武器"スペ

梁山伯是祝英台的爱，罗密欧是朱丽叶的情，GBA是我的爱情。
陈家骏；18；男；830000；新疆实验中学高三3班；兴趣：篮球、音乐、GBA游戏；QQ：39936842；

ルピストル"，此分支完毕。

第二个分支是去民家3，和里面的小孩子谈话，他会请诚和美沙里帮忙找自己久出不归的父亲，并把道具"おとこのこのたかまもの"交给了诚，此分支还没结束，不过目前只能进行到这里了。第三个分支便是去怪兽公司，在里面碰到一个奇怪的老头，他似乎要见怪兽公司的社长，看得出这个老头不是个简单的人物，那他到底是谁呢？先不管这些，完成三个分支后就能通过怪兽之门去下个修行地"サンカルロ（桑卡鲁洛）"了。

第二章 崭露头角

离开迪诺市后，诚和美沙里来到了热带海滩城市桑卡鲁洛，这里海风和煦，阳光明媚，是著名的旅游胜地。不仅如此，这里还是中级怪兽选手们修行的地方。

サンカルロ（桑卡鲁洛）：

地图译名对照：

ベイカフェ：贝壳餐厅

ガチャゲ-ト：怪兽之门，内包括合金怪兽公园。

こや：小屋

みなと：小港

アパ-ト：公寓，内有1F和2F。

ディノモショップ：怪兽商店

バトルプレイス：竞技场

はまべ：海滩

むじんとう：无人岛

由于桑卡鲁洛中的对手都是中级水准的，所以难度比迪诺市的要高出许多，因此就算到了那里冠军赛已经开始，而玩家的等级还不到13级左右，或者身上装备没有经过强化的话，还是先做点分支剧情，等下再参加冠军赛为好。

先去贝壳餐厅谈话，随后老板告知材料缺乏，无法制作美沙里需要的食物。于是美沙里和诚答应老板帮他找原料。去最上方的无人岛（队伍中必须有鱼形状的怪兽，否则去不了无人岛），由于刚才没问清原料的样子所以无果，再回餐厅，和里面的女服务员谈话后再去无人岛找到原料，回去和老板谈话得知即使有原料还要一周左右才能做出美沙里要吃的食物Z……无奈，美沙里只能和老板约定一周后再来品尝，不过为了答谢两人老板送给诚一样武器。水猛龙版得到的是水属性武器"アクアアサルト"，火凤凰版本则得到火属性武器"フレムアサルト"，此事件完毕。接下来去小屋，完成帮迪诺市小男孩找父亲的事件。在小屋内遇见小男孩的父亲，经过诚和美沙里的劝说，他终于醒悟，决定回家重新做一个好父亲。临走时送给主角三枚怪兽铜币，两枚怪兽银币。小男孩事件结束后，去公寓1楼，碰见辉和一个老头。老头问诚愿意不愿意给他一枚铜币，厚道的诚当然答应了，随后老头便讲述了怪兽比赛的历史，并且送给诚一块"ふるびたデバイス"，虽然这个装备看上去很破旧，但老头却说这可是珍品，难道里面藏有玄机？这在以后就能揭晓了，现在卖个关子。最后去沙滩，遇到一女子正在找丢失的戒指，热心的诚和美沙里当然不会袖手旁观，帮女子一起寻找。几分钟后戒指终于找到，为表感谢，女子送给诚脚部防具"デュオカル-タ"。

至此，分支情节暂告完毕。下面大家最好先去怪兽公园抽取新的怪兽与武器，并且在竞技场增加经验，直到冠军赛开始。当冠军赛开始后，装备上最好的武器与防具，参加比赛。此次冠军赛的难度比迪诺市高出许多，玩家如果运气不好，很有可能碰上装备具有范围攻击效果武器的怪兽，请大家一定要注意对方武器攻击时地面上的范围指示标记，小心回避。只要大家等级到15左右，再注意一下属性问题，胜出比赛也不是什么难事。

冠军赛获胜后，照例此处的怪兽之门管理员就会向诚挑战。桑卡鲁洛的怪兽之门管理员是个漂亮MM，名叫"ティタ-ニャ（缇塔尼亚）"。由于电池电力不足，大家还是暂时拒绝她的挑战吧。先去商店补充电力，再补充点装备，注意缇塔尼亚作战的怪兽统统是特殊属性的，所以属性上没什么讲究，把攻击力最高的武器，防御力最高的防具装备上去

一天，吾正在公车上无事。拿出刚入手的SP，正要玩。突然一粒沙子飞入眼中。吾突发奇想，用SP的屏目做镜子。哪知身边一位女乘客小声说："大男人用化妆盒，变态"！我……倒 刘文；13；男；110005；辽宁省沈阳市和平区南京南街136号1-9-5；

就行了。整备完毕后再去竞技场和她对决。



正如我刚才说的，缇塔尼亚所使用的怪兽为特殊属性的人鱼战士。其中第一、第二个人鱼战士不难对付。最难对付的就是第三个人鱼战士了，因此它所用的装备都是专用型的，专用型装备威力强得可怕。第三个人鱼战士主要有两种攻击方式，一种是特殊属性的激光，威力较大，速度很快，以目前玩家手中的怪兽一般被攻击4到5次后就升天了。另一种攻击方式也是特殊属性的，是扔出一朵水晶花慢慢散开，范围是一条横线。此攻击威力绝大，对于玩家现在的怪兽来说，碰到后绝对一命呜呼，但水晶花散开速度缓慢，回避起来比较容易。对付第三个人鱼战士时，玩家切记别站在最前排，不然被水晶花碰到后就秒杀，一定要站在第二或第三排一边躲避，一边用威力最大的武器朝它猛射。如此获胜只是时间问题。

艰难地打败缇塔尼亚后，她给予诚中级怪兽选手的证书，并且向他开放了去下个修行地""的怪兽之门。在去下个修行地之前，我们先完成几个分支。去贝壳餐厅，美沙里发现女招待神情恍惚，魂不守舍。追问原因，女招待说有个讨厌的家伙一直死缠着她，甩也甩不掉。诚和美沙里的正义感又呼之欲出，决定替女招待摆平这个家伙。而女招待提醒他们这家伙是专门用怪兽做坏事的黑暗选手，实力不容小视，要当心，目前他应该在怪兽公园滞留。去怪兽公园，碰到那个死缠着女招待的光头，几句话下来后战斗开始了。光头的怪兽为雷属性的水晶巫师、土属性的石头巨人和火属性的烈火暴龙，不是很难对付，对于能打败缇塔尼亚管理员的玩家来说应该没什么问题。获胜后就会得到一件武器。随后在竞技场连续进行对抗赛15次左右后，再去商店就会得到新型号的电池。新电池能储存更多的能量用于战斗。返回竞技场参加一次比赛，然后进入商店又会碰到先前那个像科学家的老头，这次他又没买到自己想要的装备，气愤地走出了商店。

好了，桑卡鲁洛的事办得都差不多了，得到中级证书的诚要往下个修行地"アタカムラ(阿塔卡姆拉）"进发了。

第三章 锋芒毕露

阿塔卡姆拉是个具有中东风格的城镇，镇里有着比桑卡鲁洛还强的怪兽选手们。看来诚要迎接的挑战更大了。

アタカムラ（阿塔卡姆拉）：
ガチャゲ-ト：怪兽之门，内包括合金怪兽公园。
いせき：遗迹
しゅうかいしょ：集会所
かわれたみずくみば：干涸的取水场
いちば：市场
ディノモショップ：怪兽商店
こうかんじょ：矿石交换屋
みずくみ：取水场
バトルプレイス：竞技场

先去怪兽公园抽取点新武器与防具，之后就要完成一些分支了。

先去遗迹，碰到一个老头。他正好在找上次那个桑卡鲁洛的老头给诚的破旧装备。既然如此，那就成人之美给他吧，之后得到道具"ボロボロデバイス"。再去市场，又碰到辉，他说自己正在调查某件事情，于是说了几句后就匆匆离开了。而市场里有个货商因此买的东西太多，没法装车了，请诚帮忙去买个大麻袋过来。回迪诺市，去百货店买回大麻袋再给他就能得到武器"レバリドリル"。然后来到，里面的女子说最近取水场出了点状况，都没水喝了。诚和美沙里赶到旁边干涸的取水场，发现有水冒出，只是被人为地破坏了。问了里面的男子才知道，原来又是黑暗怪兽选手在作怪，他们毁坏了这个取水场，目的就是让这里的人用高价购买他们取水场的水。知道原因后，诚马上来到正中的取水场与那里的黑暗选手理论,黑暗选手当然不买帐，与诚约定在竞技场比试。这里黑暗选手所用的怪兽与先前桑卡鲁洛中的那个人一模一样，都是水晶巫师、石头巨人和烈火暴龙。轻松取胜后夺回取水场，

雪人：真难为这位达人居然想到用屏幕当镜子，I 服了 U!

并得到三枚怪兽金币。



分支做完了，冠军赛也差不多开始了，如果没开始的话就一边练级一边等待吧。冠军赛的对手不是很强，只是有些人的怪兽都装备了稀有的专用武器和防具，但玩家也不用担心，只要活用属性相克就能轻松获胜的。冠军赛胜利后，就要和此处的管理员开战了。他所使用的都是地属性的怪兽，第一个是石巨人，第二个是战斗甲虫，第三个是装备有专用武器和防具的强化型石巨人。需要注意的是第三个石巨人，由于装备有专用武器，所以威力超大，而且发射出的炮弹范围为十字型，并且有几秒的滞留时间，如果玩家一不小心中了这一炮，后果不堪设想啊。因此，当看到十字型范围出现后，马上躲避随后再乘机攻击才是良策。获胜后，得到高级怪兽选手证书，诚又要往下个修行地，也就是最后的修行地"ダオスダヴィル（达奥斯达维尔）"进发了。

终章 梦想成真

达奥斯达维尔是怪兽选手中高手们聚集的地方，要想成为怪兽大师的诚必须将要迎接这些高手的挑战。

ダオスダヴィル（达奥斯达维尔）：
バトルプレイス：竞技场
こうざん1：矿山1
こうざん2：矿山2
ガチヤゲ–ト：怪兽之门，内包括合金怪兽公园。
ようこうろ：熔炉
どうくつ1：山洞1
おしろのいせき：古城遗迹。剧情后成为最终BOSS战场"ようさい（要塞）"
どうくつ2：山洞2



这里一开始没什么分支剧情，只是在矿山1可以挖到一些矿石，把这些矿石交给阿塔卡姆拉的矿石交换屋里的老头和桑卡鲁洛港口的男子便能换钱。此处装备机里的武器和防具都比较好，大家尽力抽取。随后就要在冠军赛没开始前尽量地多练级，达到22级左右，装备上高等级的武器与防具准备应战。如此冠军赛获胜的可能性就大大增加了。冠军赛中敌人也非常之强，几乎所有的对手都装备有超强威力的武器，有些对手的三个怪兽中有两个是装备专用武器的，不过只要大家的等级达到22级左右，获胜没什么悬念的。获胜后就要和此处的管理员，被称为第一强大怪兽选手的"ヴァレザラム（沃雷萨拉姆）"较量了。沃雷萨拉姆其实不强,用土属性怪兽就能对付了。这里就不多说。获胜后得到特级怪兽选手证书。辉过来庆祝诚获得胜利，同时先前见过几次面的怪老头出现了。原来他就是传说中的怪兽大师"ゼニ–ノ・ダウ・ガンテ（肯迪）"，诚知道此事后向他挑战，谁知肯迪说自己在竞技场已经安放了炸弹，如果在一定时间内不拆除的话，所有的竞技撑就会化为乌有。于是，诚和美沙里便去找炸弹，而辉则在原地负责联络。

第一个炸弹在桑卡鲁洛，先和公寓的老头对话，再和贝壳餐厅的老板对话，随后去小屋找炸弹无果，再回公寓和老头对话得知2F曾经有可疑人进入过，进入2F在里面找到炸弹，选择右边的"あお"就能拆除炸弹。

第二个炸弹在迪诺市，先去警察局和警察对话，然后再进一次警察局和警察对话，随后来到怪兽公司和警察对话，再去百货店发现没人，最后去陈旧的小屋发现炸弹，选择右边的"きいろ"拆除炸弹。



最后一个炸弹在阿塔卡姆拉，进去后先与集会所的女子谈话，再到旁边的干涸的取水场与男子谈

话，再到市场，随后去新的取水场和一女子谈话，完后再去遗迹和老头谈话,听完老头的故事后再去集会所与女子谈话，最后来到市场发现炸弹，选择右边的"あか"拆除炸弹。

如此，所有三个炸弹都被拆除，回到的竞技场与辉谈话。辉告知诚与美沙里，肯迪之所以这样做都是为了报复。因为他以前在一次开发中的失误造成了大事故，从而就被人无情的开除出怪兽公司,有种被人遗弃的失落感。从此他就集结了一帮怪兽选手中的高手组成了一个集团，而沃雷萨拉姆就是这个集团的首领之一。现在，就要和怪兽大师肯迪最后一战了。在这之前，大家一定要做好完全的准备,个人建议级别不低于23级，并且有范围攻击的武器。这里我给大家推荐一个武器，代号是"LGEN-14F"，日文名为"属性名ミサイル"，此武器是左手武器，攻击范围为一个3X3的矩形,如果还没抽取到的玩家，可以去有左手武器的装备机中抽取，应该能抽到的。一旦抽到一个LGEN-14F，就去商店的"カタログはんばい(目录买卖）"里购入几个，让参加战斗的怪兽都要装备上这个武器。准备好后就去古城的遗迹单挑怪兽大师肯迪了。

他所用的都是特殊属性的怪兽"急速超人"，此怪兽的特点就是移动速度超快，有些武器根本攻击不到他。但只要玩家拥有我刚才提到的武器"ミサイル"，纵然急速超人的速度在快也逃不过此武器的轰炸。获胜后，肯迪感叹英雄出少年，并把怪兽大师人证书交给了诚,希望他能好好的珍惜这个荣誉，别轻易地被其他对手给夺走。

少年诚终于实现了自己的愿望，成为了新一代的怪兽大师。而对社会充满敌意的前怪兽大师肯迪也改邪归正了，所有的怪兽选手又能在一起快乐，和平地用合金怪兽比赛了。科技还是带给人幸福的，不是吗?

隐藏剧情

1、梦幻装备:

通关后，系统会问你是否要记录，选"はい"，然后又会问你是否覆盖原记录，再选"はい"覆盖原记录。然后在标题画面中读取记录，就会直接来到达奥斯达维尔，等级和金钱等全被保留。到竞技场会和沃雷萨拉姆再次交战，获胜后虽然又触发炸弹剧情但可以不管。再进竞技场就会碰到一个叫"カビラ（川平）"的光头，和他对决获胜后得到第一件梦幻装备。到来山洞2，触发情节后从老头那里得到第二件梦幻装备。最后来到矿山触发情节得到第三件梦幻装备。

2、最大电力的电池:

大家多参加几次对抗赛和冠军赛，这样不仅可以练级，而且参加比赛到一定数量后就能在阿塔卡姆拉碰到辉，和他对决胜利后得到最大电力的电池。

研究与心得

1、赚钱简易法:

此法相当简单，先去价格为100元的装备机中抽取装备，随后再把装备送入处理机。大家都知道，处理机里的装备被销毁后就能得到500元，而抽取装备的钱却只需要100元，如此一来每件装备就净赚400元，20件装备就赚8000元……

2、不错的装备机:

装备机中的佼佼者应该在达奥斯达维尔的怪兽公园中，有一个黑色的，抽一次为3000元的装备机。这个装备机里能抽出几乎所有怪兽的专用装备，但需要有点耐心和巨大的金钱支持。

3、如何看装备编号:

每个装备都有编号。而装备分为专用装备和一般装备，那么怎么区分呢?其实有一个非常简单的方法。我们先来看两个编号"LSER-02W"和"LGEN-02F"。所有一般装备编号的第二、三、四个英文字母都是以"G、E、N"，除此以外的就都是专用装备了。

文/mmco

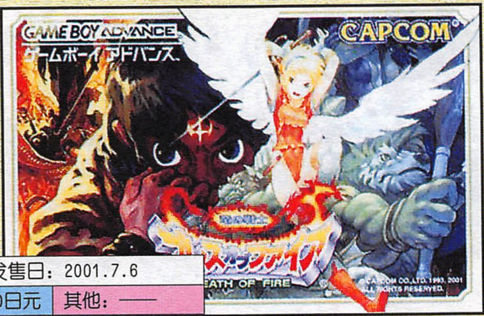
你们编辑部还要人吗？（游戏介绍再多些！）熊雄；19；女；211100；江苏省南京江片区150信箱384分箱；兴趣：游戏、电影、音乐、发呆；
雪人：我们一直在等待有能力的人才加盟，尤其是女性！

指环王Ⅲ 魔王归来



好评发售中……

龙战士 火焰气息



GBA	厂商：CAPCOM	发售日：2001.7.6	
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

接第7期

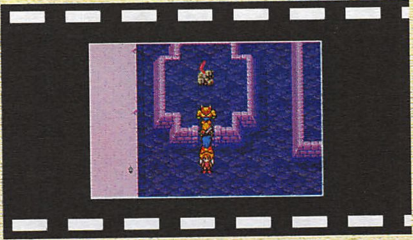
Check point：合体技

在旅行时把ダンク放在队伍排头跟世界各地的神父对话，便可以取得超强的合体能力，发挥十分强大的战力。合体和变身不同在于合体在战斗之后会一直保留合体状态，是十分实用的技能，对攻略帮助很大。而剧情进行至此，也可取得全部的合体技了。

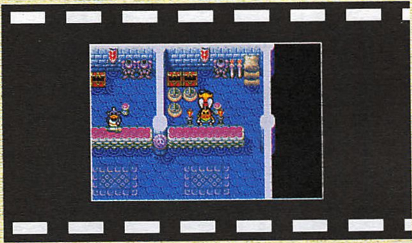
1、シャイアン：
【合体同伴】ギリアム・マニーロ・ダンク。
【地图特技】ギリアム本身的特技狩猎箭速更快，射程更远。
【神父场所】在ガンッ镇最上方的房子，推开柜子进入秘道便可以找到。

2、デ ボ（只能在水中使用）
【合体同伴】マニーロ・ビルダー・ダンク。
【神父场所】风之村演奏家的洞中掉下去后便会发现神父。

3、ランクル：
【合体同伴】ギリアム・ビルダー・ダンク。
【地图特技】推开极重的柜子。
【神父场所】在平静洞穴朝右走会发现龙形标记地面，用モグ挖掘神父就在下面。



4、ぷかぎゅる：
【合体同伴】ギリアム・ビルダー・マニーロ・ダンク。
【地图特技】龙之叫声，对着龙形石板叫可以打开山洞。
【神父场所】取得ランクル之后，到暗之街右边的一间房子推开一个超重的柜子，掉下去便可以找到这个神父。



穿过山洞来到春之村，奇怪的是这里却天寒地冻，在村子打听到是因为四天王之一的控制了这里的气候。赶往地图下方的天之塔用モグ掘地进入，一直上到顶层终于见到了ジグムト，但他却将龙一行囚禁在噩梦之中，在混乱的噩梦之街稍事休息后继续上路，穿过一个山洞迷宫后终于找到了叫做“ジグムト的良心”的人，他为龙打开了通向ジグムト的通道——噩梦之塔，这里有点麻烦，第一层是螺旋迷宫，初到这里只觉头昏眼花，其实是有规律的：机关1往左，机关2往下，然后拐2次角，机关3往右，向前直行至机关4，直进，再拐3次角即可到达出口。第2层顺阶梯而上，第3层必须掉入右下角的隐藏陷阱才能继续前进。之后直上，最后一层有许多阶梯，只有右下角的正确。上去后即与ジグムト交战。当ジグムト处在幻象中时候物理防御较弱，而显身时则魔法防御较弱。打败他后“ジグムト的良心”与

如果我有800元，我就会去买一个SP；我有800元吗？没有。所以我仍没有SP。如果我有一对翅膀，我要飞到PG编辑部去；我有翅膀吗？没有。所以我没有去过那里。如果倒出浴缸全部的水，也洗不熄我对PG爱的火焰。



ジグムト一起消失，梦境解除。拿到天空之键打开气候制御机关。出塔已是大地春回，返回春之村也是一派生意盎然。

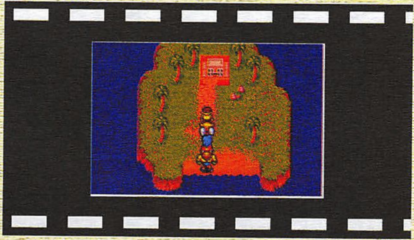
Check point：龙之装备

龙之铠甲（ドラゴンアーマー）：解除春之村的冰雪后走下河来到该村左上方的一个养鸭子的池中钓得。

穿过村子瀑布里的洞穴后南行到达一个村落，奇怪的是这里的时间竟然完全静止了，只有一个前两天刚从外面回来的青年エラン未受影响，他告诉龙这里时间静止的原因与高原上的时空之塔有关，进入村子东边的时空之塔来到最顶层再次见到黑龙帝国的カーラ。

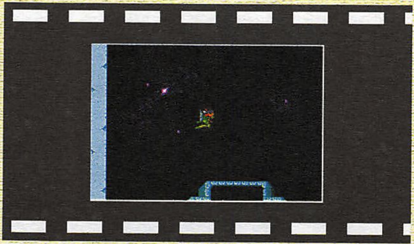
"这只是个开始，整个世界都会变成这样的！"她得意地大笑，这时候时空的镜像中竟然突然出现了那名青年，惊愕之下カーラ的魔法没有成功，龙一人被抛到大树之下。回到チャム村和同伴会合，エラン告诉大家カーラ是他以前的恋人，表示愿意解决这一事件就独自离去了。

再去时间之塔看见エラン正在劝说カーラ，希望她能回到原来的样子。カーラ拒绝了エラン的规劝和龙动起手来，眼见不敌カーラ再次使用魔法将龙与ニーナ两人被カーラ转移至她的居城前，カーラ狠狠地对龙说马上也会尝到爱人分离的滋味就躲进了城。回到チャム村看到迪丝等正在救治重伤的エラン，エラン详细向众人述说了当年和カーラ相恋的往事，虽然他们是青梅竹马，



但由于カーラ不是人类所以村子里的人最终把她逐出，エラン深深后悔着没能保护自己心爱的人而使她变成这样，而カーラ也一直不肯原谅他。エラン告诉龙唯一能唤起カーラ记忆的东西只有他们小时候一同玩耍的那棵大树所结的果实。

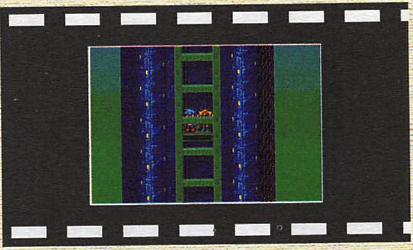
大树就在通往カーラ居城的半途中，用ビルダー的地图特技撞击大树得到果实，然后去ビルダー的居城打开大门，回忆起往事的カーラ将时空之键交给了龙，突然之间黑龙帝国的四天王之最后的ゴダ出现，指责カーラ背叛了黑龙帝国，カーラ挡住了ゴダ并催促龙一行赶紧带着时空之键逃出了城堡，这时エラン也赶到城堡，不顾龙的阻拦冲入了城中，与城堡、カーラ，一起消失在大地上。



一行人回到时空之塔用钥匙重新打开时间的流动，ニーナ却不幸卷入时空的夹缝，而企图找回ニーナ的龙一行也接着被卷入并掉落在音乐城。这时去以前那个与ニーナ一模一样的少女处，她就是被卷入过去时空的ニーナ，看来似乎是失去记忆的样子，正在无计可施时在音乐城的门口打听到チャム村有一位有名的医师，于是龙一行又匆匆赶去。医者告诉龙治疗ニーナ需要椰果(可让ビルダー敲击音乐城附近海椰树获得）、龙舌兰根（地底族附近一株单独的龙舌兰下让モグ挖掘得到）、白鹿角（ギリアム狩猎白鹿得到，或者在チャム村医者房子的2推开木箱楼找到）、毒河豚（帝国附近的红河断桥上钓到。途中经过カーラ居城的遗迹看到一个小男孩正追逐着一个小女孩，并叫喊着"等等，カーラ，等我长大以后，一定要和你结婚。"然后两个影子一起消失了，不知道为什么，觉得挺感动。）

返回チャム村请医者做好恢复记忆的药后赶紧来到音乐城让ニーナ服下，恢复记忆的ニーナ还获得了变成大鸟飞翔的能力。接下来就是关系到完美结局的重要寻宝时间了。

浴缸中的水能全倒出来吗？可以，所以，I LOVE PG！张茁；15；男；830002；新疆乌鲁木齐市第一中学高二3班；兴趣：GBA、PC、上网、乒乓球、音乐；E-MAIL：zseptemz@yahoo.com.cn；



Check point：强力装备

最强回旋镖：主角专用最强全体攻击武器，第3把回旋镖。取得地点在浮游城正北的小岛上，调查封印之塔的北部就可以拿到，攻击力为150。

Check point：龙之装备

龙之盾（ドラゴンシールド）：在风之村左边一个群山围绕着的井里，需要取得大鸟飞行到达。

龙之盔（ドラゴンヘルム）：在盗贼之墓所在沙漠大陆的左下角的一口古井里钓到。

Check point：龙之祠堂

得到上述4件龙之装备后立刻赶往风之村吊桥上方被湖水包围的龙之祠堂。与里面的龙交战获得第3阶段的变身能力。

Check point：最后的力

除钓得龙之装备的4口井外还有一口井位于タタール的左边，里面可以钓得古代石板（こけむすせきばん），有了它便可以回到平静洞穴底层，发现水底隐藏道路，进入最后一间龙之祠堂，获得最后的力量——8人同体的真龙合体！普通攻击为地震+雷电，每一击999，而且Hp也会变成999，防御也出奇的高，以这个形态对战这最终BOSS轻松之极！这也是关系完美结局最重要的东西！

Check point：龙之遗产

世界各地都有一些山洞被龙之石板封印和一些龙形标记的地面，其实都是藏有宝物的龙之遗产，龙之石板利用四身合体小龙ぷかぎゅる的叫声解开封印便能进入，龙形标记地面利用同伴モゲ的挖掘技能便可以进入，下面是全部石板和龙形标记的位置。

龙之石板山洞：

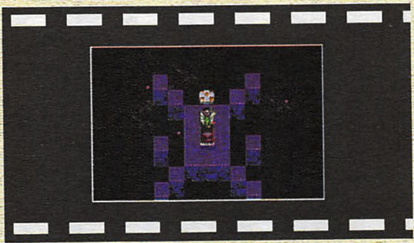
1 光之镇北面（得到强力腕轮）
2 风之村的西南方，从海底上岸的地方
3 时之塔的东边

龙形标记地面：

1 巨人之墓附近，タタール的东北（得到速攻之靴等）
2 平静洞穴右边
3 从飞翼族ウインディア向上飞的海中的岛屿上
4 黑龙帝国的右下角（得到星之盾等）
5 时之塔的东北边（得到强力装备英雄之弓）

回チャム村，在村子的右上角再次遇见那个神秘的男子，与他对话时却突然消失了。调查原地得到重要道具通行书。然后利用ニーナ的变身能力来到黑龙帝国的大本营，给守卫看过就可以进入了。这里全是被黑龙帝国抓来强制劳动的各地人民，调查高塔的电梯发现缺少部分零件无法开动，与旁边的人对话得知必须换新的。想起春之村那个病倒的喜欢攀爬的老人了吗？返回那里拿到坏掉的零件，再到カンツ镇请老铁匠修好它（老铁匠正在熟睡，不过和旁边的老太婆说明来意她会把他一脚踢下床来^_^），最后回到黑龙帝国把它装到电梯旁边的开关上即可乘坐电梯进入高塔。

打开高塔顶上的大门又遇见那个神秘的男子，“为什么会在这里，为什么会帮助你们做这些事，这个答案不久你们就会明白了”他扔下一句莫名其妙的话后告诉龙音乐城有一种对龙杀伤力极大的东西“龙魂（ドラゴンソウル）”——它会在杀伤黑龙ゾーゴン的同时也会对白龙造成濒死的伤害。在音乐城一位吹笛的少女处听到了一首传说中的龙之歌，当她吹奏完毕时龙立刻受到沉重伤害，原来这就是“龙魂”，少女将歌谱给了龙一行（不要忘了出发前给龙恢复HP）。再回黑龙帝国的高塔神秘的男子已经不在了，来到高塔



自从看了《掌机迷》头脑变得灵活了许多，个子明显的高了，人也变壮了，每次考试都得100分，自信心又回到了我身边！
雷鸣远；18；男；710043；陕西省西安市东郊黄河中学高三3班；兴趣：上网、玩游戏、听音乐；

深处与ソーゴン交手（使用“龙魂”可以给予BOSS重大伤害），消灭ソーゴン后黑龙之塔剧烈地动摇着，玉座之间开始崩塌，坠入地底的龙意外地见到了失踪多时的姐姐セィラ，沉浸在姐弟重逢喜悦中的龙忘记警惕而将会见女神ミリア需要的天、时间、光、暗、大地等禁断的钥匙都交到她手里。这时神秘男子突然出现了，原来他就是ジュダス！ジュダス为了实现自己的野心不但暗中利用龙等人铲除了最大障碍ソーゴン，还操纵セィラ骗取了所有的禁断的钥匙。ジュダス狂笑着携セィラ遁走了！

姐弟的再会竟然是这样的结果，正当龙万分沮丧之时地面上突然出现了一个小洞，原来是一群世代定居在黑龙城下的地底族人，来到地底，长老不慌不忙地施展出究极的奥义–螺旋掘地大法，在坚硬的岩石地上打了个出口。モグ将所有的同族带领到地底族故乡居住。



众人赶往浮游城，ジュダス已经利用禁断钥匙把封印打开。追入封印之塔后セィラ阻挡在必经之路，龙不得不与姐姐交手，在生命即将终结的瞬间セィラ终于摆脱了ジュダス的精神控制，最后祝愿了为正义战斗而日益坚强的弟弟消失在天空。

得到了古代之力的ジュダス制造大爆炸破坏了封印之塔。龙回到ドラグニール接受了龙族长老喻示。

“如果这里还有未来希望的话，那就是我们了！”

最后的决战开始了。

女神的神殿从赤水中浮出，但暂时还不能进入，此时去地底族的老人处可以打听到“过去旅行时我曾经丢失了一件重要的宝物，不知道沉在哪里的海底了，我已经不指望找回它了”的奇怪言论，其实老人所指的是一件名叫破岩のツメ的东西，现在去ガンツ东边椰林的老人处，谈话后利用大鸟飞到椰林正北方一座小岛上，与红衣的老太婆谈话知道她有收集宝物的爱好，再回椰林与老人对话，他会向龙展示他的宝物并要龙带给岛中的老太婆看，最后把老太婆交给龙的东西拿给老人看，老人称这并非武器，并写了一封信要龙交给老太婆，然后再把老太婆的回信给老人得到破岩のツメ，最后回到地底族老者处学会使用。用大鸟飞入神殿，再利用莫古的掘地术进入神殿内部。首先最后的四天王之一ゴダ变化的石巨人，胜利后进入神殿地下二层。 选择下方的传送装置可到达ジュダス的所在，拒绝其劝诱后与其交手，对于已获得极品装备的众人来说并不难。

Check point：强力装备

ジュダス被打倒后在其宝座左侧调查可获得龙的最强武器，攻击力为255的皇帝之剑。

踏上圆形装置下降至神的领域，女神ミリア的外表是个楚楚可怜的少女，先向女神要求一个愿望，以恢复HP、AP。然后拒绝原谅女神的罪恶与之交手（如果选择原谅セィラ的灵魂将现身说服龙战斗），以一般状态与女神交战并胜利将达成一般结局，而按照前面流程取得“最后的力”后以“真龙合体”与之交战女神变会显露出她真正的面目！战胜她后将迎来完美结局！

神的领域随着女神的失败而崩溃，众人从空中坠落时被及时赶来的有翼族人救回ウインディア。并肩作战的伙伴终于要分别了，将同伴一一送别后龙只身再度踏上孤独的冒险之旅。此时天边彤霞似锦、残阳如血，龙仿佛看到姐姐セィラ亲切的笑脸……

我们将会创造新的传说，因为我们本身，就是这片大地上一个不朽的传奇~！



文/转生之炎

GBASP电池DIY的设想



GBASP（以下简称SP）以其一大亮点——内置锂电池，博得了不少掌机玩家的赞赏之声。但问题也随之而来。不少JS将随机原装电池换成组装电池，而市场上单独出售的电池更是以假充真。这些都大大损害了玩家们的利益。

秉着一个电子爱好者的DIY精神，能否自制SP的电池呢？答案是肯定的（所谓自制其实只不过是改装而已）。

一日，无事闲翻某杂志，突然发现一家邮购公司出售一种全新东芝锂电池，规格为3.6V 600MAH，带保护线路及外壳，体积为40×29×4.8(MM)，价格才十一元。上面介绍是作为各种手机的替代电池。但其超小的体积和超低的价格使我想到可以用它作为SP电池。虽然SP原装电池规格为3.7V或3.8V 600MAH，但这并不影响使用。但我想其同样为600MAH的容量可能并不能使用与原装电池同样长的时间。看在其4.8MM的厚度,我想完全有可能将两块并联在一起使用，这样其总容量就会变为1200MAH。虽然使用时间可能达不到原装电池的两倍，但其使用时间一定比原装电池长，更不用说是组装电池。

经过上面一番DIY，只花了二十多元就使自己的SP有了可能比原装电池还长的使用时间，是不是很心动。

因本人还没有SP，所以并不了解SP电池仓的具体尺寸与结构。因而文中并未介绍改装的具体方法，同时可能文中介绍的电池并不合适。但文章重在介绍改装思路，具体方法根据实际情况而定。对于一些有能力且碰到文中介绍或其它合适的电池的玩家可以按照文中的思路进行改制。

以下几点希望玩家在改制过程中注意：

1、在购买电池时应注意锂电池是否带有保护电路，没有保护电路的锂电池有可能爆炸（镍氢电池不会）。

2、电池串并联要注意电压不能过高，以免烧坏SP。同时应注意正负极不能接反（并联应正对正、负对负；串联应正对负）。

3、安装电池时应将其固定好，千万不能使用502等粘合剂来固定，那样以后想再更换电池就很麻烦，而且还可能损伤SP的电池仓。应用泡沫或其它弹性材料填充电池仓将电池固定。

4、因改装后的电池容量与原电池容量不同，所以充电时间也有所不同（根据具体情况定）。

5、无论怎样改，都应在不伤害SP的前提下进行。例如不将导线直接焊在SP的导电片上，不损伤SP的外观、保修贴等。

6、最重要的是在改机过程中要慎重和细心，如果一不小心，就有可能失去自己心爱的SP。

最后希望各位掌机迷们早日完成DIY的大计划。如有什么疑问，可与本人联系。E-MAIL：GAOZHICHUN5191@SINA.COM。

湖北 高志春

每次看《掌机迷》是我最开心的时刻，可惜，快乐总是短暂的，换来的只是无止尽的长痛与悲哀——看完了！
陈爱米；14；女；519080；广东省珠海市唐家中学初三4班；兴趣：玩、钢琴；



将电影进行到底

——gba电影卡购买与使用感受

大年初三那天，本人揣着一大把压岁钱和同学一起到徐州买MP3，可谁知道各大电脑城都关门大吉，唯有一些游戏店还开着，没办法，反正不能白来，于是我随意转了转，与店主一番神侃后，我让老板给我推荐一些新玩意，她随即拿出EZ-FA,EZFLASH2与GBA电影卡，我问了一下各个的价格,EZ-FA256M的500多元，EZ2是600多元，由于我早有了烧录卡，于是我就买了电影卡。

GBA电影卡早在《掌机迷》上与网上看过，对其很感兴趣，早就想买了,这次看到其发售了,当然必买。老板有电影卡加读卡器的那种可是早已买完,只剩我这种单个电影卡的，由于我与老板较熟,她只收了我175元,比网上便宜不少。

有了电影卡还不行，还要有CF卡与读卡器，这下可苦了我了，电脑城都关门，我只好过几天再买。在家中呆了一天后，我怀着试一试的心情去买CF卡与读卡器。由于以前没接触过这些东西，所以买时很迷茫，但总之货比三家不吃亏。我从大商场转到电脑城，128M的CF卡的差价可真大!有SONY专卖店的680元一张，还不能砍价,也有电脑城中不到300元的128M的CF卡,经过一些对比后我以320元买了一个SANDISK的128M的CF卡,可能还比较合理（云云:确实比较合理,呵呵）,但我在买读卡器时就差点疯了!我把整个淮北市都逛了一遍，只有三种读卡器：一种8和1、一种5和一、一种6和1，并且都在200元以上,可能是因为春节的物品价格疯长,没办法,我只好以200元买了一8和1的读卡器（云云：没必要,单独买个CF卡读卡器，大概60元）,这样一算整套我花了近700元，够买中低档的MP3了。

家伙买齐了，我兴高采烈地把CF卡插入电影卡中,开机,无任何反应，只有“找不到CF卡”的字样。我傻了眼了，索性把卡拆开，原来是电影卡上插CF卡的那一排数据线中有一根弯了,这个做工，MADE IN CHINA的代价啊！经过一会小心的修正后电影卡终于能用了，电影的播放效果还不错，但歌的效果就不是很好了，听惯了CD的我实在无话可说。至于电子书当然好了,十分方便，界面还漂亮。

总结优缺点：

优点：1、播放效果好，2、节电，3、使用简单，4、便于携带，5、价格便宜。

缺点：1、转换速度慢，2、音质差，3、做工不好。

综上可见，这个电影卡的推荐购买度还是蛮高的，我在徐州时问了一下老板，她说这个比烧录卡好卖。有人说这个的效果差，其实出这点钱有这等效果已经不错了，你有钱的话整个PDA或NOKIA6600不比这好。

至于使用方法与要领我在这就不说了，前几期《掌机迷》云云就说过了，我最后忠告大家几点：

1、购买电影卡时要仔细检查一下，看有没有次品，说句实话这个电影卡的做工真不是很好，大可与D版卡有一拼。

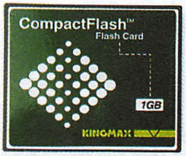
2、若购买推荐200多元的GBA电影卡+读卡器,真的很超值,但我认为还可以适当的砍一下价,大约有20多元的降价空间(相对于网上售价)。

3、大家使用时一定要小心，不要太用力的拔插。

4、在升级电影卡时GBA一定要有充足的电力，否则可能会造成烧卡的后果。

前几天上GBA电影卡的官方网站，看见一个名为GBA视频卡的东东，本人超感兴趣，便携VCD+GBA的组合不比电影卡强？到时我再与大家一起谈一下GBA视频卡的使用感受。

安徽　刘森









为你的GBA安一个眼睛
——GBA MINI CAMERA评测

这期为大家介绍一个GBA上的希奇周边：GBA/GBA SP摄像头--GBA MINI CAMERA，以下简称摄像头。这个东西虽然比不上那些数码相机和视频摄像头，但是其便携性还是有一定的优势，可以在某些场合下作为一个记录工具！以下就是一些简单的评测，旨在让更多掌机迷对其有个直观的认识！

一、外观篇

我收到的这个摄像头是黄绿透明色，大概样子和以前GBC所使用的游戏卡差不多，只是在其背部突出一个小小的镜头（图001），还有在其右侧面多了一个数据接孔（图002），配合专用的USB数据线，可以把拍摄的照片导入电脑！

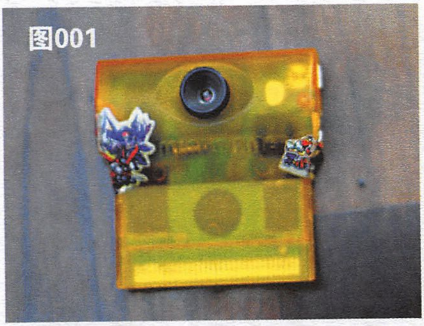

图001


图002

二、使用篇之拍摄


图003


图004

摄像头像普通游戏卡一样插入游戏机背面的卡槽（图003），就可以进行拍摄了。打开主机电源，直接进入拍摄状态，游戏机的屏幕就作为取景观察器（图004）。在实际拍摄过程中，被拍摄目标物如果是活动的，或者你转换镜头角度，会发现液晶屏里的取景有延迟现象；比如你从一个方向往另一个方向移动取景，那么当你停止移动以后需要等待大概1–2秒，图像才会显示你镜头现在

《PG》是意外买到，原本要买《游戏世界》的，结果报亭老板拿错了，我也没太注意，到家才发现。虽然我是忠实的PC–GAME玩家，不过这个意外有点动心，想改行玩掌机了，因为《PG》太细致了，连购买主机都关照到了玩家。

对准的目标！不过对于一个这么小的东西，我们就不要过分苛求了，忍耐一下，也就是动作慢一点而已！

虽然GBA-SP也可以使用这个摄像头，但是我个人还是推荐用GBA，因为GBA-SP的卡槽方向是向下的（图005），也就意味着从液晶屏上观察到的取景是上下倒立的（图006），而且正常的摄像头是无法插进GBA SP的卡带槽，我这个是因为我对它进行了DIY改造，将卡带下方削去了，呵呵。


图006


图005

三、使用篇之系统操作

1、查看相片

拍摄完毕以后，按一下主机的L键，就进入了回放模式，刚才所拍摄的照片会按照3行3列的顺序，显示缩略图！这时候可以用方向键选择需要查看的图片的缩略图，选中以后按A键，将所选中的图片全屏显示（图007）。查看完毕可以按B键返回上一级--缩略图，也可以按start键，进入放大模式！进入放大模式以后，全屏显示的照片上，有一个红色的方框（图008），可以用方向键来控制这个方框的位置，已确定需要放大的区域！选定了以后，按A键，就把方框所覆盖的区域放大到全屏显示（图09）。查看完毕以后，按B键退出！


图007


图008


图09

2、删除相片

拍摄完毕，按L键，进入缩略图模式，这时候再继续按一下L键，就进入删除照片的模式。有两个选择：ERASE ALL和UNDELETE ALL(图010)。选择了ERASE ALL(字体变红)，按一下A键，那么所拍摄的照片就会被全部清除！选择了UNDELETE ALL，再按一下A键，那么以前删除的图片将会复原。

王子洋；16；男；300121；天津市红桥区复兴路米兰弘丽园16-4-702；兴趣：PC-GAME；E-MAIL：wax187@sohu.com；
雪人：此种促销方法非常值得大力推广啊！



图010



图011

3、与计算机联机

拍摄完毕，按L键，进入缩略图模式，再按一下L键，进入删除照片模式，这时候什么都不选择，继续再按一下L键，就进入摄像头与计算机连接的模式。屏幕显示CONNECT TO PC（图011）。这时候只要把专用USB电缆把摄像头和电脑连接起来，按一下A键，就可以把摄像头里储存的相片下载到计算机的硬盘里。这个步骤的具体操作我们在下面会提到！

四、使用篇之下载图像

拍摄完毕以后，虽然可以在游戏主机的屏幕上就能察看所拍摄的相片，但是一方面，主机屏幕的分辨率比较低，显得颗粒比较粗。另一方面，摄像头卡内置的内存太少，只能拍摄26张照片，所以，及时地把所拍摄的相片下载到电脑上，就显得比较重要！下面我们就详细讲解一下下载图片的过程。

1、前期准备。需要准备的当然就是一台电脑(需要具有USB接口，某些比较老的电脑没有)，连接摄像头和电脑的USB专用电缆（图012），这条电缆随摄像头一起附送。然后就是下载图片所需要的驱动程序和应用软件！在原包装里，附送了一个软件，里面有需要的驱动和软件！


图012

2、先在电脑上将软件和驱动解压，然后将摄像头插到GBA上，打开电源，按“L”键直到出现如图12的联机画面，按照提示按一下“L”，进入联机模式。

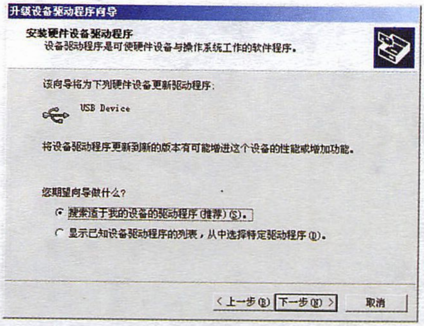
3、这些准备好了以后，把USB电缆比较小的一头插入摄像头右边的数据接孔里（图013），然后把另一头插入计算机的USB接口（应该都不会差错了，如果方向反了都插不进去的^_^）。

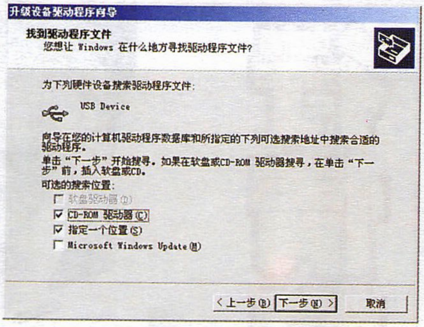

图013

4、将MINI USB插头插上电脑后，系统会提示安装驱动，选好驱动所在的路径，系统自动安装驱动。

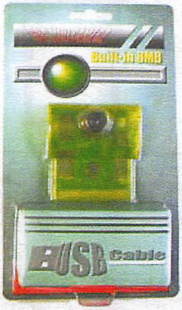
5、驱动完全装好后，我们就可以用附带的软件进行导入照片等操作，但是请注意，照片的格式为BMP，如果在网络上使用最好是自己转换成JPG格式。

一机在手，全球能用——GBA全球通。薛峰；17；男；226001；江苏省南通市天生港劳动新村三幢205室；兴趣：游戏；
雪人：真的吗？请问能打电话吗？能的话明天去卖手机！ 美编：他怎么比风林还笨啊？





五、最终感受篇



其实这个摄像头云云已经拿到了很久，只是一直没有机会介绍给大家，而最近过年放假时间比较多，所以才从箱子里翻了出来做了这么一个评测，虽然这个东西对于我这种有数码相机的没多大用，但是对于一般的GBA玩家来说还是颇有价值的，毕竟它为GBA增加了一个相当实用而有趣的功能，记得以前GB上面出了个摄像头的周边，还有专门的游戏对应，可以用摄像头将头像拍下来进行游戏，甚至可以用配套的打印机将画面打下来，但是限于GB的硬件参数，这个摄像头和打印机的成像素质是很差的，和今天说的这个GBA摄像头相比简直是天上地下，这里也就避过不提。

可以说，这个摄像头能够满足大家的日常需要，比方说拍点小东西传到网上看之类的，但是你要拿来拍结婚寿宴，那肯定是不行的，呵呵，而且和专业的数码相机相比，这个GBA摄像头无论是自身构造和功能上都有很大的悬殊，下面就摄像头的硬件方面给大家讲讲。



稍微了解数码相机的朋友都应该知道，镜头作为摄像头的"眼睛"是其组成的重要部分，而摄像头的感光元件又可分为CCD（The Charged Coupled Device，即电荷耦合器件）和CMOS(Complementary Metal Oxide Semiconductor，即互补金属氧化物半导体)两种，而这个GBA摄像头则是用的CMOS，为什么选择用CMOS呢？CMOS和CCD有什么区别呢？诸位请看：

CMOS具有高集成度、价格低廉、省电的优点，而CCD则相对成像效果比较好，而且工作稳定，但是CCD生产过程复杂、产量低、成品率底，导致了高成本，因此CCD器件十分昂贵。因为GBA本身定位比较低，所以GBA摄像头也不可能采用CCD，而CMOS要对每个像素进行电信号的放大，因此具有信号紊乱较大、画面易出现色斑的缺点。像GBA摄像头这种低端产品成像起来自然不是很好（注意：日常需求能满足），而且因为CMOS的芯片特点，摄像头对周围环境的要求比较高，光线暗的话拍出来的相片质量是比较差的。

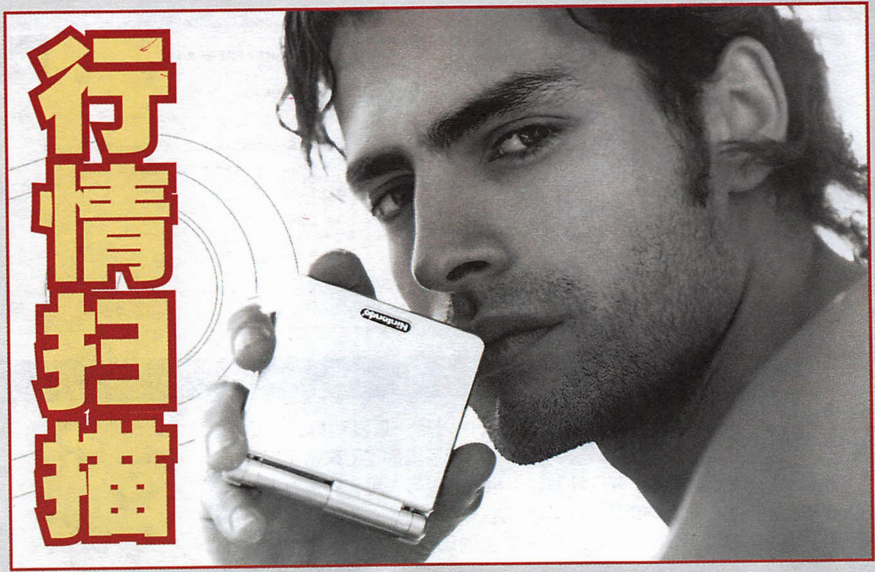
摄像头内置的是8MB BYTE记忆体，生成的照片是640 X 480分辨率，所以可以存26幅照片，相信应该够大家用了。

另外，在拍照时，摄像头还可以进行曝光补偿，调节色彩对比，加强蓝/加强红或浓彩，这些功能都比较实用。

目前各地都见这个产品出售，正常的价格应该在100-200元内。

文/雨中之蛟&窗外拍照的云

行情扫描



主机　索尼PSP内存也许将增加至32M　游戏开发难度大大降低

据报道，当索尼于其在欧洲召开的发表会上向游戏开发公司介绍了PSP的概念、硬件、以及其具体规格和内部运作环境后，不少游戏开发者表示对该主机捉襟见肘的内存大小十分不满，希望SONY能够改变PSP的规格，加大内存。虽然PSP在硬件性能上十分强大，其处理器性能、图形处理能力等方面甚至可与PS2相媲美，不过仅仅8MB的内存将会成为这一主机性能的瓶颈，日本一家大型游戏开发商的PSP项目负责人表示："PSP是一款比我们预期还要出色的主机，不过太小的内存实在让人头痛，即便是在初期规划阶段也是如此。如果他们不改变内存容量，我们不得不寻找其它的解决方案——例如在光碟上放更多的数据——总有其它办法可以解决的。不过只要他们多加几MB的内存开发过程将会变得简单的多。"不过来自网上的消息称，游戏开发者之间相互流传着一条消息：SONY会将PSP的内存提高到32M，这样的话，PSP将更为接近PS2。尽管SONY方面拒绝就这条消息发表评论，但一些与Sony方面就此问题进行过讨论的游戏开发者则表示这是非常有可能的。有趣的是，内存的增加将会使把PS2游戏直接移植到PSP上方便许多。虽然程序上还需要做出改动，使之适应PSP上所使用的高级API，但内存的增加意味着游戏的其他方面可以完整地移植过来。由于PSP上可能会大量出现PS2移植游戏，预计SONY将会在PSP发售的前6个月严格控制游戏的数量，以尽可能多的保证原创游戏的出现。尽管如此，预计许多游戏开发商为了迅速通过PSP盈利，还是会在今后直接将PS2游戏移植到PSP主机上。在这一点上，云云觉得游戏主机在未正式发售之前主机参数一切变动都有可以，而且索尼的主机参数一向都是要调整那么几次才罢休（笑），而且内存增加后会对其游戏开发大大有益，降低开发的门槛，所以索尼增加PSP内存的可能性极大。

主机　任天堂便携主机新形态　时尚双屏炫目无比

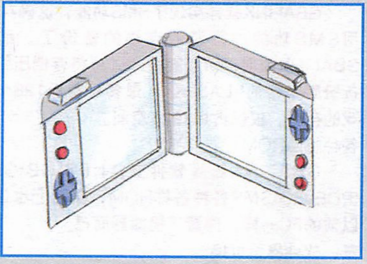
一月二十一日，任天堂突然公布了本年度即将发售的新型掌上便携游戏机，该主机日文名称为"ニンテンドー;ディーエス"，而英文名目前已经确认为"NINTENDO · DS"，DS代表着这部主机的独特构造：双屏（DUAL-SCREEN）。

据任天堂官方解释，此次这部新主机并不是GBA的后续机，而只可以说是GBA的姐妹机。换句话说就是：这部"DS"将并不是先前人们所预料的可以兼容GBA游戏的掌机。DS将不会使用GC的DVD光盘，也不会使用GBA的卡带，而是使用一种半导体记忆体，其最高容量可达1Gbit（相当于128MB）。

主机创新之处在于它的双屏设计，任天堂官方称，通过双屏，玩家将感受21世纪游戏的全新体验，例

通过看这一期的掌机迷让我对牧场物语产生了兴趣，我要赶快购入。杨慧东；15；男；110102；沈阳市苏家屯区加工厂5楼1单元1号；兴趣：看书、玩掌机；

如当玩家在玩足球游戏时,一个屏幕展现的是整个球场,而另一个屏幕则可以聚焦在当前玩家控制的球员身上。



目前官方没有提供任何的主机图片，一切都将在今年E3展上展出，任天堂每一次掌机的发布无疑都掀起一股旋风，无论是GBA还是GBA SP，都给人们带来全新的感觉，而此次NDS又会给大家什么样的惊喜呢？我们拭目以待！

目前已知的NDS资料:

主Cpu：Arm9（和Ngage一样）

副Cpu：Arm7（GBA的CPU）

画面：3英寸TFT液晶×2（背光）

软件媒体：半导体记忆体（最大1Gbit＝128MB）

发售日期：2004年年末

主机 神游公司否认取得GBA大陆代理权

上次为大家报导了神游公司取得GBA大陆代理权的消息，实际上该消息自传出后，都受到一些业内人士的普遍置疑,部分人士甚至认为这是某些厂商在刻意炒作,神游戏公司在接受某网站记者采访时表示,有关神游将代理GBA的消息属谣言,根本没有经过官方的证实。他表示神游公司和任天堂公司有紧密的合作关系,不排除未来有可能进行类似的合作。看来大家的行货GBA之梦又破碎了。

烧卡器 史上最强烧录卡诞生 1G容量你还喊不够用么?

一直以来，邦谷公司生产的FLASH2ADVANCE烧录卡都以其良好的质量以及超强的功能享誉业界，同时也因其高价格让一般玩家避而远之，最近，该公司FLASH2ADVANCE系列烧录卡最新形态F2A Ultra诞生，邦谷公司又给广大玩家创造了一个传奇，各位请看看F2A Ultra所具有的强大功能！

<1>.烧录卡史上最强功能：即时存档！

F2A Ultra是世界上第一款实现在GBA上实时存档的烧录卡，以前有国内某厂家宣布要实现该功能，云云还觉得不可能实现（实际上那个厂家到了现在都还没实现嘛），可没想到F2A竟然现在就给实现了即时存档，噢！强！有了这个功能，其他的什么都不在乎了！

<2>.慢动作

F2A Ultra在卡带的上方有两个按钮，分别叫做“Unlimited Revival”和“ Slow Motion”,前者就是即时存档，而后者则是另外一个功能：慢动作！因为没有用过这个卡，所以我也不是完全了解，只是从字面上理解应该是将GBA游戏的运行速度变慢吧。

<3>.容量大

目前F2A Ultra有多个版本：256M、512M、1G，而1G版本是世界上最小的，而且卡带被设计成从理论上支持2G以及更大容量。

<4>.存档空间大

F2A Ultra拥有高达8M的存档空间，所以几乎可以说是无限存档了。

<5>.支持所有存档格式

利用当今最先进的技术，实现了256K SRAM、512K/1M FLASH、4K/64K EEPROM等存档格式全兼容，从此将再也不需要软件对ROM进行打补丁。

<6>.100%支持口袋妖怪

F2A Ultra宣称是市面上唯一一款完美支持口袋妖怪的烧录卡，实际上也是如此，其他卡都需要软件打补丁。

<7>.新版软件功能多多

新版的烧卡软件支持了ZIP和金手指文件，而且还像XG2T一样可以从开头和中间删除ROM，这样就不必从最后删起了。



1G Flash CARD

看到这么多强悍的功能，读者们动心了吗？云云也非常想弄一套来玩玩，可惜,大家看看它的价格：1G的售价为249.99美元，汗……

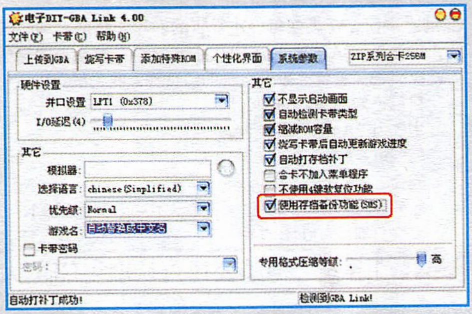
官方网站：http://www.flash2advance.com/

烧卡器 GBALINK再次更新软件 SMS功能近乎完美

一月十九日。GBALink烧录系统推出4.0版软件，新版软件新增三大功能，完全为用户着想，用户不需要升级硬件，直接就可拥有更多功能！

一：首创超级记忆系统（SUPER MEMORY SYSTEM，缩写为SMS）

GBALINK软件实现了SMS功能，这确实是为用户着想，使用这个功能，用户就可以直接在烧录卡上使用SMS功能进行游戏存档的备份了。而且GBALINK独创存档压缩技术，可将存档压缩后备份到卡带的FLASH区，最多可备份128个游戏的存档，仅仅占用192K空间。



各种特殊ROM

GBALINK新版软件支持NES\GB\GBC\PCE\GG\SMS各种各样ROM，实际上也是像以前的FC一样，内置了模拟器而已。

三、软件界面可换

GBALink软件界面可以更换，二十多种风格任你随意选择。

官方网站：http://www.gbalink.net/

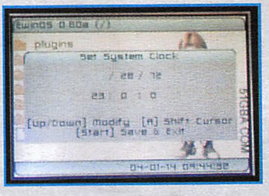
烧卡器　烧卡器市场风起云涌　第三场大战即将拉开帷幕



烧卡器市场的竞争从来就没有平息过，当大厂如EZ,XG在苦苦拼抢市场份额时，又有几家烧卡器品牌悄悄浮出水面……

[EwinFlash]：这个卡带给我的第一印象就是外形特别靓，不但卡带做得好看，而且包装也特别酷，为了配合卡带上市，官方还专门制作了炫目的宣传壁纸。这个卡带主要有些什么特点来？让我们来看看。

1、图形界面操作系统



EwinFlash和著名的GBA操作系统POGOSHELL合作，卡带的LOADER实际上是在POGOSHELL的基础上制作的，但是开发者称："EWINS可以直接随意添加删除游戏文件，烧录过程中你根本不用考虑它的存在，使用方式上面和免费的ＰＳ有极其大的不同,你只要选中所要烧录的游戏、小说、图片等文件点击烧录就可以了，如果中途不希望要某个游戏，选中删除就可以了，即便是中间的文件数据，都不会从头来过，全部由智能分区系统一次性搞定，且保证不会浪费空间，可以说ewinOS弹性是目前烧录系统当中最好的，比一般烧录系统的loader模式更加快捷和简便，至于文件管理方面我们也做了很大的改进，尽量会为用户着想的。"的确，EWIN的文件管理方式看上去确实是一目了然，应该说这是市面上所有烧录卡LOOADER最好看的。而且由于采用POGOSHELL，所以能高度集成，像玩游戏、看电子小说、欣赏图片等都可以直接由软件完成,不再费心使用各种转换工具。

2、32KB文件系统,随意添加删除文件.

EWIN采用类似XG2T一样的智能分区管理系统,每个分区区块容量仅32KB ,随意添加删除文件（也就是说可以不必从中间删除游戏）,大大缩短了烧录时间，提高了FLASH芯片的使用寿命。



3、个性十足

EWIN在发售之初有5种颜色的卡壳,还具有3种标贴，同时具有可变的GBA开机画面还有桌面主题，个性十足!

4、游戏存档仓库,硬件FLASH仿真

采用超强的压缩算法,游戏存档可压缩8倍.可以存放上百个SAV档且绝不会相互覆盖，再加上PC端SAV档自动备份机制，可以保存以前的,现在的,将来的各种游戏存档，安全高效!! FLASH存档全部硬件仿真,口袋等特殊的1Mb FLASH存档也一网打尽。

毕业后我希望各位能够支持我开的游戏店，我保证绝不宰客，童叟无欺。河南郑州：董琪?
雪人：那样的话，我会支持你的，相信其他人也会的！

5、时钟功能

作为一块第三代烧录卡，EWIN当然具有可配实时时钟系统,编程对应各种实时时钟游戏。

在各种卡带之中，云云是比较看好EWIN的，不仅因为其强大的功能，更因为其开发者一丝不苟的精神，说起来开发者刚开始也只是像我们一样的普通玩家，只是因为兴趣而做卡带，我想这样是最能保证卡带品质的。

官方网站：http://www.51gba.com/

[GBA MAGIC FLASH]：这款卡带和XG2T无论是功能还是外形都极其相似，搞不清楚他们是什么关系（笑），大家看看吧，是不是像我说的一样：

1、内置8M记忆棒

2、内置真实时钟系统,可以对应"口袋妖怪、我们的太阳"等真实时钟

3、全硬件存档支持

4、可以把SRAM里的记忆拷贝到记忆棒里面永久备份,卡上的记忆棒里面支持12个游戏同时记忆

5、工业级低功耗控制芯片,静态电流为11毫安

6、游戏可以任意位置删除、添加

看嘛，就是和XG2T一样嘛，不过官方网站在显著位置写着这几个字“注：本产品为自有品牌，不是OEM产品。”真是让人云里雾里啊……这款卡带的零售价为628元，同时赠送目前GBA/SP上面最强的音频制作软件–GBA WALKMAN。

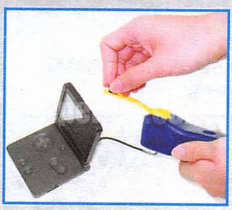
官方网站：http://www.gbamagic.com/

[EFA–Linker]：这个玩意儿是国外的，云云将它介绍给大家的原因是它比较好玩，看看图片吧，呵呵，看见了吗？对，这个烧录卡是不需要烧卡器的，就连GBA也省去了，烧游戏的话直接通过USB线在卡带上就可以烧，神奇吧？



官方的宣传资料是以SMALL（小）、FAST（快）、EASY（简单）为卖点，SAMLL即是指它的烧卡方式，和国产的EZFA（感觉最近新出的这几种烧录卡名字都怎么这么相似？）都一样用USB接口，但是比EZFA好就好在不需要用GBA作为烧卡器。FAST则是指它的烧卡速度，看了网站的介绍，256M的游戏只需要260秒左右，确实够快了，想一下，XG2T烧256M的游戏要好二三十分钟！EASY嘛则是指烧卡方式以及烧卡软件的简单了。

配件　高科技掌上发电机　GBA SP手摇充电器



不知道大家遇到过这种情景没有？在户外辛辛苦苦打了老久的游戏却因为电力问题不得不中止，有时候呢？正在紧要关头，GBA SP红灯一闪，拜拜……现在好了，有了这种搞笑型的手摇式充电器，你将告别烦恼，从容游戏（爆）……

从介绍上看，用手摇这个玩意大概15分钟GBA SP就可以正常游戏了，只是……这手不会疼不会累么？这个充电器同时有另一个功能就是充当交流电变压器，将插头插在交流电上（100–240V），就可以直接给SP充电了，价格在80元左右。

配件　用电池给GBA SP充电



或许一些身体比较差的同学会对上面那个充电方法深恶痛绝吧，那下面这个东西也许是给大家的解脱，呵呵。

这个玩意儿可以直接用电池给GBA SP充电，当然，也可以一边玩一边充，价格在45元左右。

模拟汉化站

为国人争气——国产GBA操作系统AppleShell Advance发布



一直以来，GBA上的操作系统都是国外的POGOSHELL一家独大，虽然说它的功能比较强大，用途较广，但是由于其语言始终是一道门槛，所以对于国内玩家来说使用上很不便，现在好了，一个叫作“大发”的开发者制作了名为“ AppleShell Advance ”的中文GBA操作系统，对于国人来说，终于可以用上自己的操作系统了，让我们来看看这个操作系统的介绍吧：

“AppleShell是一个适用于GameBoyAdvance手掌机上的一个小操作系统。它可以在GBA上运行，并提供文件管理器、文本文件阅读器、以及各种图片的浏览功能。用户可以自己组织文件系统内容，使用AppleShell管理工具将指定文件目录编译形成GBA运行的ROM文件。然后将ROM文件烧录到GBA的FLASH卡上运行，也可在模拟器上运行。目前AppleShell提供中文版1.0发布。

AppleShell参考国外类似软件PogoShell的编程思想，但是没有PogoShell功能强大，不过对于中国人来说，AppleShell要好用的多，毕竟是完全中文版的。本人感觉最方便的功能在于：将电脑中的各种文件保存为*.txt文本文件，直接烧录到FLASH卡中，即可在GBA中浏览了，比起使用各种GBA图书转换工具，这种方式极其方便快捷。另外，当你手头有一些精彩的照片时，也不必使用复杂的GBA图片转换工具，同样直接烧入GBA中即可，方便的向朋友们展示。”

使用方法（PC端）：

1.在www.HappyApple.net网站下载AppleShell系统。将下载的ZIP文件解压缩到任意路径，产生AppleShell主目录。



2. 主目录中存在一个FileSystem的子目录，将指定的文件及目录结构拷贝到这个目录中即可。

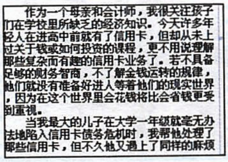
3. 在主目录中执行build.bat文件，系统开始进行编译，编译成功后在主目录中生成ROM文件：Flash.gba。

4. 将Flash.gba文件通过烧录器烧至GBA的存储卡上，即可在GBA中运行。支持文件类型：*.TXT、*.BMP、*.JPG、*.GIF、*.LWF、*.PCX、*.PIC、*.PSD、*.TIF、*.PNG、*.JPE*.ICO。

使用方法（GBA端）：

1、进入文件管理器后：
- 上/下键进行文件浏览
- A键是执行显示选中文件或目录
- START键显示帮助
- SELECT键显示[关于]

2、选中TXT文件,按下A键,启动文本浏览器：
- 上/下键为上/下翻动一行
- L/R键为上/下翻动一页
- B键为返回到文件管理器或上级目录
- START键显示帮助



作为一个母亲和会计师，我很关注孩子们在学校里所缺乏的经济知识。今天许多年轻人在进高中前就有了信用卡，但却从未上过关于钱或如何投资的课程，更不用说理解那些复杂而有趣的信用卡业务了。若不具备足够的财务智商，不了解金钱运转的规律，他们就没有准备好进入等着他们的现实世界，因为在这个世界里会花钱将比会省钱更受到重视。

当我最大的儿子在大学一年级就毫无办法地陷入信用卡债务危机时，我帮他处理了那些信用卡，但不久他又遇上了同样的麻烦

3、选中图像文件,按下A键,启动图片浏览器：
- B键为返回到文件管理器



从上面的介绍大家都可以看出来，AppleShell Advance的功能是比较弱的，可以说它现在所具有的功能一些看图看书软件都能够实现，不过既然叫做操作系统，那它的升级扩展性一定很强的，我们希望新版AppleShell Advance能够增加更多实用的功能。主页：www.HappyApple.net。

《封神榜》中的沙罗曼蛇1命通关，里面的飞机竟然要“护照”，不过终于想明白了，没有“护照”连国都不能出，更别说去外太空了。朱星宇；19；男；071000；河北省保定市合作路217号03级金融1班；兴趣：游戏、看《掌机迷》、睡觉；

大发力作：GBA-ROM项目Visual Studio.NET开发包

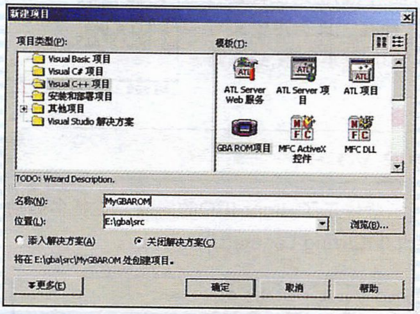
这大发也真够厉害，不但开发了GBA操作系统，而且还提供了GBA的开发包给大家，强！

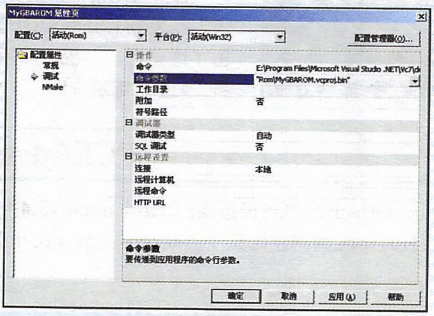


GBA-ROM项目Visual Studio.NET开发包又名GBA ROM .NET，你可以在Visual Studio .NET中创建GBA工程，开发适用于GBA的游戏或应用软件ROM。GBA ROM .NET内嵌了Dev-Kit Advance开发工具包，你不需要另外安装DevKitAdv；其中gcc使用的是arm-agb-elf 3.0.2版本。

GBA ROM .NET内嵌GBA ROM模拟器VisualBoyAdvance的1.5.1版本，请根据生成的新工程中Readme.txt说明进行设置，这样你可以在Visual Studio.NET集成开发环境中直接使用VisualBoyAdvance进行调试。

使用GBA ROM .NET,你可以生成完整的GBA ROM示例程序,不需修改一行代码即可编译运行。



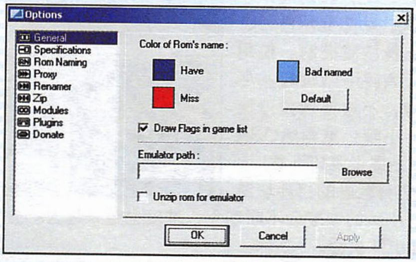


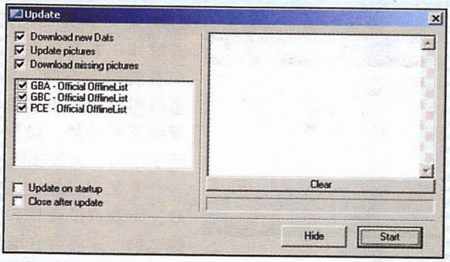
Forgotten回归 VBA服务器更换

前几期给大家介绍了Forgotten度假停止开发VBA模拟器的新闻，而2月13，在VBA的新主页上，我们很高兴地看到Forgotten回归的新闻更新，他称由于Emuhq（一个老牌的模拟器网站）的空间问题，他将新主页搬到了NGEmu，同时对Emuhq这几年的支持表示感谢，另外就是他暂时不会公布他的新EMAIL，所以如果有BUGS报告的话可以到www.ngemu.com的留言板去留言。希望Forgotten能够再接再厉，给我们献上更为强大的VBA！

VBA新主页：http://vba.ngemu.com/

OfflineList更新到0.7e





以前给大家推荐了这个软件后，很多读者来信反映确实好用，比那个GBAFRONT要好用多了，呵呵，新版0.7e修正了有关中文语言包以及标识的问题。

官方网站：http://offlinelist.free.fr/

KiGB v1.55发布





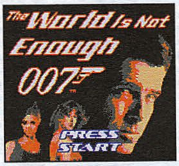
KiGB是一个GB模拟器，目前发布新版v1.55,更新如下:

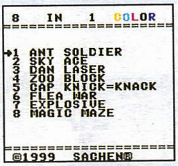
– 作者称KiGB首先模拟了其他GB模拟器还不能模拟的以下三款游戏:Prehistorik Man (U) ,Little Indian in Big City ,LEGO Racers

– 游戏状况显示问题基本得到解决

– 修正大量错误

看得出来模拟器的作者Ricky Liu也是很有趣的人，在发布1.55版KIGB时，他在主页上用中文写出了这句话：“祝大家新年快乐,万事胜意,身体健康,'沙士'永远消失!”





PCEAdvance v5.4

GBA上的PCE模拟器PCEAdvance v5.4推出,新版修正了Timer IRQ的问题，支持多启动128K rom!同时还修正了游戏zeropage,x (Gunhed(J)/Blazing Lazers(U)).

DreamGBA－TNG－1－2 发布

国人李可文开发的GBA模拟器DreamGBA_TNG目前发布了1_2 版，新版修正了以往所知道的所有BUGS，同时还有以下变动：

– 加入BIOS保护机制

– 修复了1117：Namco幻想传说片头死机的问题

两个国产GBA游戏：泡泡龙&苹果打砖块





上面给大家介绍了大发的GBA操作系统以及开发库，下面再介绍两个大发的游戏作品，分别是泡泡龙和苹果打砖块。

泡泡龙：这是个为GBA开发的简单小游戏,使用MODE–0模式，动态显示白云、蜜蜂和小龙等精灵，支持按键控制。使用左右键控制方向，按下A键可以跳起。尽量躲避蜜蜂投下的炸弹，不过蜜蜂投弹速度会不断增加，难度不小哦！推荐给GBA新手学习。大发在网站上提供源码下载!





苹果打砖块:这是个有意思的打砖块游戏，游戏共设有12关，小球的速度会不断增大，难度也越来越大。分数达到一定后将会增加小球机会。

在本班中，竟无人对GBA感兴趣，甚至有人不知此为何物。我的知音在哪里？（不过他们对《PG》的感觉不错，当漫画书一样传看，可恶至极）关凯峰；17；男；150025；黑龙江省哈尔滨市利民开发区恒星路1号国际中学普高二班；

关于幻想传说的汉化新闻



《幻想传说》

目前文本已经完成一半了（50%）。基本上字体和模式已经定型了，如果有意见的话请大家向汉化者提出来。测试版近期就发布。目前汉化小组缺少翻译，需要大家的加入！共同来完成这部巨作！联系人QQ：32223319。

柯南修正最终版３ＲＤ修正发布

熊组发布了GBA游戏柯南修正最终版３ＲＤ修正下载，修正１００问的ＢＵＧ和一些对话错误。推荐各位柯南迷下载!同时熊组也在网站公布了柯南中的100问答案。

实况足球 轻度修改版发布





这个版本汉化了所有球队队名，英文化所有球员姓名，所有俱乐部队名改为真实队名。

喜欢的朋友可以去http://www.winning11.com.cn下载。

WARIO制造汉化第二版发布

由baicj汉化的《WARIO制造》近期作为春节礼物放出了第二版送给广大网友。

这次的汉化度比原来的高，而且字体也要好看多了。





WSC游戏高达ＳＥＥＤ汉化版

本期为大家介绍一个WSC游戏的汉化版，也就是大名鼎鼎的高达SEED！请看汉化者阿姆罗原话：ＷＳＣ的ＡＣＴ游戏机动战士高达ＳＥＥＤ汉化版，汉化了所有剧情，经多次测试后没有发现ＢＵＧ，作为新年礼物现在放出！

翻译：alex2092

文本润色：碧黯・云逍

其他：阿姆罗

特别感谢魔法皇子提供大量资料。

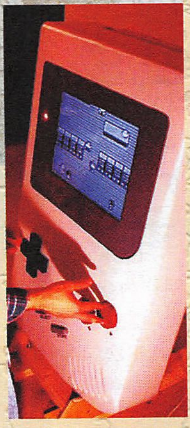




本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net QQ:229279861

GB的不灭传说

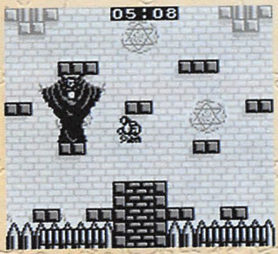




还记得当年的砖头机吗？掌机早就进入了GBA的时代，也有了无数的经典游戏伴在我们身边，不过自GB过来的我们依然很难忘记当年给我们带来无穷乐趣的砖头。记得当年是学生的我们在口中省出一点半点的零用钱来买它，在东躲西藏中保护着它，还要躲过同学的追杀……那就是我们年少的梦，虽然GB已经渐渐离开了我们，取而代之的是GBA、SP，可是我们依然不要忘了那年少时的感动……

永生的魔王——DRACULA传说

●游戏名：恶魔城DRACULA传说 ●发售日：1989.10.27 ●机种 ：GB



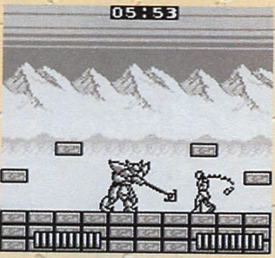
在GB黑白掌机的年代里，恶魔城系列作品可说是GB上的经典之作。没有PS那华丽的画面，没有那美妙的音乐，由于GB主机的机能导致了GB上的恶魔城在多方面受到了开发的限制。可是如果就这样说这是一部不经典的游戏那就错了，为什么GB主机会长寿？为什么恶魔城系列游戏会受到中国玩家的喜爱？那就是因为厂商利用了主机性能的优点，在制作上花了不少工夫的结果。

恶魔城系列是KONAMI公司的代表作，在GB上一共有3个作品。漆黑的前奏曲和DRACULA传说2都是比较好玩的游戏，不过要属最具代表性的还是DRACULA传说了。虽然是GB上的第一款作品，其实游戏的制作还是相当到位的。

在游戏中一共有4个关卡，每一关的设计都有其特色。在GB时代的恶魔城是没有地图完成

将来的某一天，掌机也许会有“WGBX”的世界掌机比赛，来自全世界玩家去日本或中国比赛（从WCG得到启示），游戏将成人生的一部分，人生也伴随着游戏。不川类酷；18；男；362000；福建省泉州市第九中学高三3班；

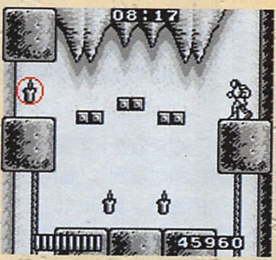
度的系统，玩家是横版过关的，所以不把关卡设计得巧妙些自然就成不了经典咯。还记得游戏中那些蝙蝠和飞鸟吧，虽然主角克里斯托夫·贝尔蒙特的动作比较僵硬，跳起后不能在空中移动，不过挥鞭的设定非常不错，无论在什么时候只要按下B键即可发动，如此一来，原本僵硬的动作就变得顺滑起来，对付那些在空中自由飞的蝙蝠就容易了，只要掌握好跳跃的地点和挥鞭的时间，便可轻松解决。如果掌握不好跳跃的地点和挥鞭的时间也会使玩家感觉游戏的难度较高。从这个简单的动作设定就可以看出KONAMI在制作游戏时注重了操作方面的设计，这样不仅使游戏的挑战性大大增加，而且还吸引了不少玩家的注意。说不定今天的某位恶魔城的FANS就是从DRACULA传说开始喜欢上恶魔城系列的。

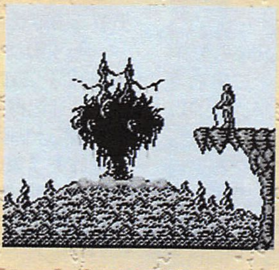


说了游戏的操作也应该谈一下游戏的特点和关卡的设计了。作为经典回顾的游戏之一，可不能小看它哦！记得在第二关的木板桥那里会有一些滚动的眼珠不时地从画面的两边过来，要想避开这种讨厌的家伙就必须使用鞭子攻击或者跳跃来躲避。为什么要谈到这个地方呢？玩过的玩家一定都体验过：如果从眼球的上方跳过，那就必须跳得“准”，如果在桥上攻击前面的眼球就会引起爆炸，那样会炸掉2块木版，之后在主人公前进时也一定要跳得“准”才能跃过。这样的跳跃使游戏的操作性增强，使在操作时的细腻体现了出来。同类的地方还有很多，如图A这个地方，想得到隐藏在烛台里的1条命就必须跳过3个浮台，难度不小，第三关的强制卷轴版面更有着极高的难度，而且不能像现在GBA上的恶魔城那样事先存档，可能有的玩家需要反复玩上几百次才能过去……游戏中的这些地方足以证明制作者在游戏的关卡难度的设计上下了一番工夫。

除了高难度巧妙的关卡摆设外，游戏中一样有着神秘的分支路线。在分支路线中玩家不但可以得到不同的道具而且可以遇到不同的怪物，这样一来对于提高圣鞭的等级以及游戏的反复可玩性就大大地提高了。追求完美的玩家就必须反复通关来探索游戏中的隐藏场景以及稀有物品了。

BOSS战是恶魔城不可缺少的。从FC开始，恶魔城系列游戏就有着难度较高的BOSS战了。GB上的恶魔城和FC上的差不多，每关关底都会出现BOSS来与玩家作战，DRACULA传说这个经典的游戏中的BOSS可说是非常有特色的，每一关的BOSS都设计得如此巧妙以致于第一次过关的玩家都会感到有一定的难度。第一关的BOSS——盔甲兵的攻击方式很简单，在用锁链攻击的同时会朝着玩家走过来，利用鞭子攻击的距离优势可以在不碰到锁链的情况下攻击它，体现了距离差的特点。第二关BOSS——蛤蟆巢穴，对付不断跳出洞穴的蛤蟆要做好躲避的准备，如果蛤蟆出洞后的瞬间没有被杀死的话，那就惨了。本关BOSS战虽说不难但也不能放轻松，妥善进行移动和攻击是取胜的关键。第三关BOSS——媚魔。这个BOSS是恶魔城的经典BOSS之一，如今的PS2上一样有这个难缠的BOSS，媚魔的攻击方式只有冲撞和走动攻击，只要站在最狭窄的那个台阶上对付它就不难了。最终关BOSS——博爵。经典啊！博爵的第一形态会发出斜角和直角的子弹各4发，而且会瞬间转移，此时应该利用地形优势躲避再趁机攻击，击败他后博爵会变成一只大蝙蝠在空中左右飞行，不时地召唤小蝙蝠来攻击主角。此时只能站在浮台上跳打。博爵的打法可以说是体现了本作的操作精华，在A键与B键配合的同时还需要考虑到移动的位置及下一个动作，不认真对待是不能完成任务的。





打倒博爵后，城堡开始震动，在夕阳下城堡坍塌了，吸血鬼又一次被贝尔蒙特家族给封印，在最后的ENDING时，会发现一只蝙蝠从废墟中飞了出来……总的来

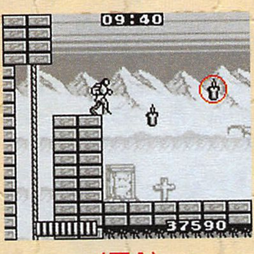
春天在田畴边春水，有它。夏天在绿叶中听风，有它。秋天在枫红里漫步，有它。冬天在白茫间穿行，有它。它——《掌机迷》也。谢沛；18；男；052360；河北省辛集市信德中学高三31班；兴趣：玩掌机、看《掌机迷》、写回函卡、收大奖；

说这部作品的缺点不多，由于GB主机的性能，很多东西都没有很好地表现出来，其中最大的缺点就是关卡的数量，才4关，FC版的恶魔城传说以及恶魔城DRACULA的关卡数量都要来的多一些，这点是本作的一大缺陷，如果关卡和隐藏路线能够多一些的话，相信在销量上一定会有所突破。

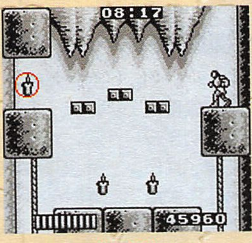
下面就来看一下本作的隐藏要素吧：

1：通关后可以继续接关，在STAGE上会显示第05关，分数和圣鞭的等级也会保留。
2：在第二关选择分支路线时要注意规律，如果一直往一边走就会无限循环。
3：道具取得地点：

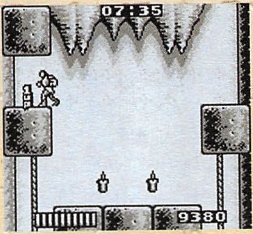
道具取得地点	提升圣鞭等级道具(大提升)	HP回复(大回复)	无敌十字架	命
第1关：(图A)	5 (1)	6	3	1
第2关：(图B)	3 (1)	4(1)	2	1
第3关：(图C)	2 (1)	2	0	1
第4关：	3 (1)	7(1)		



(图A)



(图B)



(图C)

第二关的无敌十字架在分支路线处先选择右边的路线即可得到，之后再往左边下去就不用担心滚落的眼球。第三关的开始处的那条命要用鞭子挥出的火球才能打到烛台，跳过去打的话会碰到上边的刺。提升圣鞭最大等级的道具在每关BOSS战的烛台里都会有。在最终关博爵房间上面会有个房间有3个烛台，里面有不少好东西！

看了隐藏要素后你是否对游戏有了兴趣呢？总的来说游戏的画面和音乐因为机能的限制而无法体现出来，但游戏的本质还是相当不错的哦！如果你还没有玩过本作的话那就快拿起BAME BOY体验这部经典的恶魔城作品吧！

三国 —— 梦的开始

●游戏名：吞食天地　●发售日：1992.8.11　●机种　：GB



一提起三国游戏，我想大家第一个想到的一定是光荣的<三国志>吧？确实，光荣的<三国志>已深入人心，她……(旁语：打住！)错了，错了怎么扯到光荣去了(还不是你自己干的)？赶紧回正题。我现在要说的是卡普空的三国游戏，什么？街机上的<吞食天地2>？怎么一个个都根深蒂固了啊？难道卡普空就只有这一款三国游戏吗？！让我来算一算卡普空共有几款三国游戏(汗)……好了，好了，不说笑了，正式进入正题(早也该了)：卡普空的GB巨作<吞食天地>！(顺便说一下，如果没有记错的话，卡普空共有五款三国游戏)。

还记得儿时坐在大树下听爷爷讲三国故事时的夜晚吗？三英战吕布，煮酒论英雄，千里走单骑……还记得长大后坐在摇杆前奋战三国时所洒下的汗水吗？讨李典、杀张辽、诛曹操……还记得昨天手捧砖头机连夜通关吞食天地时的执着吗？桃园结义、三请孔明、一统河山……这些儿时的梦想、向往你还记得吗？现在让我们拿起尘封已久的GB插上<吞食天地>，再一起来重温

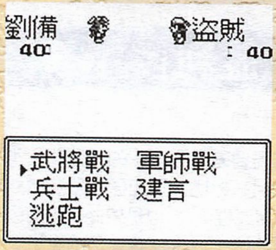
不太喜欢游戏被汉化，因为容易把游戏画面弄得一塌糊涂。喜欢整洁的原版游戏！陈海龙：20；男；450008；河南省郑州市华北水利水电学院6-109号；兴趣：足球、篮球、排球、音乐；

这些梦想、向往吧！

注：本文以中文版的GB<吞食天地>为蓝本进行攻略，故文中所涉及的人名、地名均以中文版<吞食天地>为准。另，本文只给出主干路线攻略而支干路线还是留给玩家自己回味了。

游戏一开始，刘备在一小屋中，上前与母亲对话，得知自己的身世以及祖传宝剑和150金(也就是一把破铜剑啦)，开始了匡正乱世的征途(奏乐……)。

出村，先将村西一间小茅屋中的邓茂给干掉，试试祖传宝剑是否依然锋利(毕竟很久没人用了嘛)。胜利后回村，与村口上方一走动的青年对话，得到50个兵。接着分别去东边的幽州和东边的东边(汗)小村收张飞与关羽。然后回到自己家中，开始桃园三结义（我说这刘备家的桃园也破了点吧，还是飞哥家的大）。结义完毕，村口一老者指引刘备去投奔幽州太守。来到幽州与太守对话后，得到300兵去攻打东边的关卡。守将程远志、辛昆根本就经不起刘、关、张三个的合力进攻嘛，轻松搞定。南下去冀州，得知青州被围，于是又马不停蹄地赶往青州（冀州的东南方向），干掉守城的施高后，皇帝又下旨要收回兖州的陈留（这狗皇帝也不让人休息一下，真是的！）。无奈，再挥军西去，谁知中了张角的埋伏，在陈留城中败北给张角张来两兄弟。撤军之时，遇到曹操，他说了一大堆的废话之后只得到一个有用的信息：青州边上有



一个山洞，里面有可以破敌的宝物。于是，刘备沿着大路赶往青州（一定要沿着“路”走，开关在“路”上）。突然，在路的尽头，大地一震，青州东面的山中出现了一个洞穴。刘备不顾一切地冲进洞中，取得风魔的书。刘备大喜，破敌有望了。赶住陈留。对着挡路的石头使用风魔的书，马上这些石头就失去了效果，干掉守城的张来，成功收复陈留。先去陈留的宿屋，里面有吕布的姐姐，她会给你一封信，让你转交给吕布，她要劝弟弟改邪归正。接着再去宫殿中，曹操先会任命刘备为陈留太守（汗，哪错了吧），然后又就皇帝要知这次灭黄巾军的过程，要刘备火速前往洛阳（陈留西南方向）。来到洛阳与皇帝寒暄之后，被任命为五原村村长（找不到适当的词，只好这样写了）。来到五原村，先在西边的代州转转，然后再回五原村，此时宿屋前会多出一个人，与之对话触发“张冀德怒鞭督邮”情节。闯祸之后，在村子东北角找到一个地洞逃回老家。之后去幽州东边的小村与左上角的一老者对话，得知曹操在陈留组织反董大军，马上赶到陈留（幽州西南方向）。曹操命令刘备进攻洛阳。在南边的关卡上有华雄把守，而西边关卡



则是吕布，此时拿出信来，吕布就会放刘备等人过关（如果有赤兔马的话则是另一种情节发生喔）。到达洛阳后，发现董卓已火烧洛阳，一代古都就此成为灰烬。悲痛之余发现董卓已布下埋伏，刘备只好干掉徐荣杀出重围。出城之后，碰见陈宫，将刘备带至徐州，陶谦三让徐州（其实也就只有一让啦），出宫殿后吕布加入，但一出城，就跟曹操跑了（汗），刘备还赔了500金（我的钱啊，55555……）。皇帝召书又至，袁术假用帝号，要刘备灭之。刘备奉旨杀向汝南（徐州西南方向），灭掉袁术后才得知上了曹操的调虎离山之计，徐州告急。在汝南东面的关卡处，刘备被曹操击破，三兄弟走散。败后，刘备决定北上投靠冀州的袁绍。在和袁绍化解仇意之后，袁绍命令刘备出城与曹操军战斗。升一级后，在冀州城门口碰见关、张，失散的兄弟再度走到了一起。另外，赵云，周仓也加入了进来。此时，刘备决定去桂州的南阳找刘表（冀州的西北方向，有点远）。来到南阳后，在城中转一圈发现已不能出城了。回到宫殿中，原来是小瑁兄在这作梗，与之单挑胜出后，刘表出来圆场（汗，刚才干嘛去了）。之后去南边的江夏村的宿屋边找一老者，他会告诉你西北方向池塘边上的树中有智者。按其提示三顾茅庐（想当初日文版的这个谜题不知难倒了多少人啊）。收得孔明后，回南阳，发现南阳已被曹操占领。兵败向南撤，在长坂坡上，张飞连挑四将，之后得以回到江

GB的不灭传说

夏村，在左上方与一老者对话，老者愿为刘备筑一楼城（真是好人啊，怎么就没人为人建啊。众人：坟墓要不要？）。接着，孔明出使东吴。在杨州，孙权死活不肯与曹操敌对。无奈只好在上方的屋子中找到一位德高望重之人出马说话，孙权那木榆脑袋才开窍。接着来到南边的会稽村，找到凤雏，让他去给曹操献连环计。然后再赶往长江尽头（也就是游戏中杨州上方的小河啦）。那会多出一个山洞，在里面找到镇风石（稍微有点像样的迷宫，给个提示，向右走）。再来到曹操船只结集处的对岸，使用镇风石，火烧赤壁，孔明不辱使命，圆满完成任务，回到江夏。

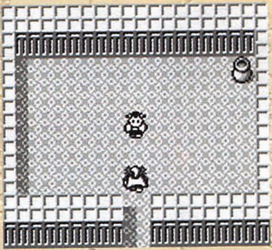
好了，攻略到这里就算告一段落了。接下来就是自由度超高的统一史了，这部分就留给玩家自己了。

这些经典的秘技你还记得吗？这些过关斩将的得力助手你忘了吗？

无限金钱：这个游戏有一个好处，就是无需练级了，但游戏中的道具价格也实在是太高了，卡普空这无非是在变相练级嘛。不过有了这个秘技，一切都是小意思啦，想买SP就买SP，想要NGC就要NGC（笑）。先在“道”屋中购得毒针，然后才卖出去，你就会发现你的金钱数已变成最大值了，开始快乐的shopping吧（笑）。

无限士兵：哪有打仗不用兵的道理，在这次的<吞食天地>中士兵起了一个很重要的作用，尤其是后期的守城战中就显得更重要了。那我去哪找这么多的兵呢？不急，在洛阳城南边的宫殿下有一武将，他可是会给你无限士兵的喔，这样一来就什么都不用愁了吧。

游戏展望



虽说卡普空是个动作游戏的高手。但这款<吞食天地>做的也是有模有样的，一点都不比那些所谓的大作差多少，特别是游戏中战斗的设定显得更为新颖。不过以卡普空目前的困境来看，将些作移植至GBA或在GBA上开发续作的可能性都不大。现在卡普空的RPG新宠是<洛克人EXE>，估计这款游戏的续作倒是很有可能的。但是东边不亮西边亮，卡普空移植街机上的那款<吞食天地2>的可能性倒是很大，毕竟是大人气之作嘛，而且GBA也合适这样的游戏嘛。其实在<快打旋风>移植的时候我就在期待<吞食天地2>也能移植了，但到现在都没有结果。GB的<吞食天地>是否有新的消息现在我倒不是特关心，现在我最关心的还是街机的<吞食天地2>的动向啊，让我们一起期待吧！

热血篮球—友情！努力！胜利！

●游戏名：篮球飞人2　●发售日：不详……　●机种　：GB

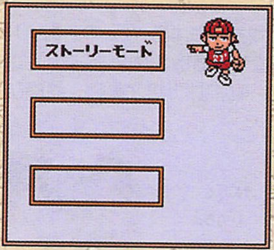


潇洒的流川枫、傻里傻气的樱木花道、坚强的赤木、可爱的晴子。相信所有看过《篮球飞人》这部漫画的朋友都不会忘记这些可爱的人。曾经让我们热血沸腾的他们又再次出现在我们面前，不同于往日。并不是出现在电视中，而是在我们的手中，我们手中的GBC上面，也许有人会质疑。同家用机相比，GBC上的画面不是要差好多吗？的确如此。虽然画面无法与家用机相比，正如任氏创造游戏的理念一样——游戏性。GB也是如此，也正因为如此，才会成为唯一一个销量过亿的掌机，扯远了。相比MD和街机上面的篮球飞人，GB上面的更多了细微动作的处理，如断球、拦截空中球、篮板球等等。而且在灌篮或者是“庶民投篮法”进球的时候，都会以特写出现。而游戏中的湘北队中的各位主角更是拥有自己独特的特写动作。如寿寿的三分球射篮、宫城断球、流川的灌篮还有樱木的篮板球等等。本作的剧情也是完全忠于原作，以与陵南高校的友谊赛开始，到与海南高校的决赛结束。比较可惜的是

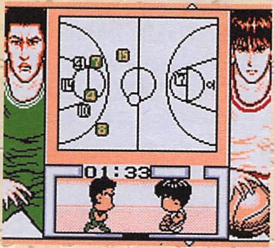
我知众小编非常忙碌，辛苦的说，但当我翻开VOL8.时，仍是汗珠直流（冷汗），我的名字竟被印成“韩振宁”，我用了17年的名字啊，有那么不好听嘛！韩振宇；17；男；301800；天津市宝坻区海滨宿舍12条8号；兴趣：电玩、篮球、动漫、看书；

并没有收录全国联赛。不过好像哪一部篮球飞人的游戏也一样没有收录，真不知道是为什么，难道是因为知名度不高?

下面向大家介绍一下游戏中各队的弱点以及攻略方法。进入游戏后，经过一段简单的开场动画，便进入游戏的主菜单(图A)从上到下分别为“开始剧情模式”“设定(应该是，不过没有什么用，各位不必担心)”“Dr. T 讲座(就是漫画中的那个搞笑的T博士，另外本选项中还包括了彦一的各队评价，不过都是日文，喜欢的话看看也行^_^)”“开始普通游戏”。而“开始剧情模式”中又分为“开始”、“继续”、“开始普通游戏”里面包括1P、2P对战，1P、CP对战。另外从上到下分别为湘北、三浦台、武园、津久武、陵南、翔阳。(由于笔者也不懂日语，所以也只能对于一些选项重新更名，不过意思是差不多的，所以大家可以放心)。可惜没有海南队。接下来就开始剧情模式吧。

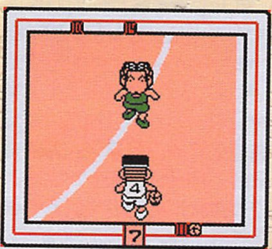


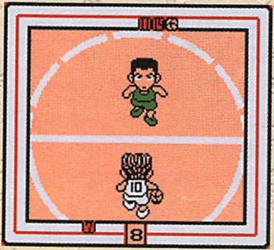
(图A)



(图B)

操作简介:在球场上普通状态时(图B)，我方有球时，A键为决定键(断球，投篮，)B键为传球键。我方无球时，A键为决定键(断球)B键为换人键(更换选择的队员)。断球时(图C)，方向键左，右为人物左右平移，方向键上可以让人物向前冲刺，带球穿过敌方防守队员，方向键下让人物做出假动作(不过没有什么用处)A键为直接投篮，B键为传球，按住B键按方向键可以选择要传给哪位队员。我方断球，敌方球员拥有球时，方向键左，右为左右平移，A键为断球，B键为切断敌人传球路线。射篮时，A键为决定。若是在我方断球时(图D)敌方球员直接射篮，我方球员将有几率将敌人的射篮盖掉。抢篮板球时，A键为跳，跳到可以够到球的高度后，按B键抢球。在传界外球时B键是传球，按住B键按方向键可以选择要传球给哪位队友。操作基本就是这样了。

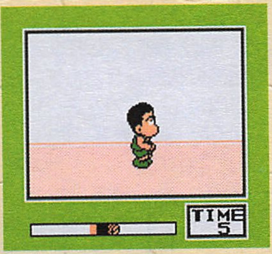

(图C)


(图D)

第一战，陵南高校，开战之前向大家先介绍一下本段的剧情，其实大家也都知道吧。所以我就简单介绍一下。高中生樱木被晴子发现，被要求去打篮球。对篮球一窍不通的樱木，因为喜欢晴子，所以就答应了她的要求，在阴差阳错打败了队长赤木后，从而进入了球队，也遇到了他一生中最大的“敌人”—流川枫。加入队中不久，便去参加和陵南的友谊赛。樱木被安西教练称为“秘密武器”，在“大猩猩”赤木受伤后，樱木被替换上场……上场时比分为湘北61：68陵南，时间还剩下9分钟……因为是友谊赛，所以输赢都没有问题，只不过输了，晴子会不高兴，所以尽量还是努力吧。其实对现在的陵南，大家只要看住“怪兽”鱼柱和陵南的王牌仙道，其实就差不多了。最终比分湘北95:80陵南。战后得到本场的密码HANAM.第二战，湘北VS三浦台。剧情介绍：不良少年宫城良田归队后，队伍的实力得到了大幅增强(终于可以不用安田了……)，随着良田的归队，他的死敌不良少年三井也前来篮球队闹事，在樱木军团的帮助下，经过一场血战，三井终于在安西教练的感化下，重新归队。众人才得知，原来三井曾经是一名篮球运动员。我们湘北队也重新恢复了主力阵容，开始了地区预选第一场，VS三浦台。樱木四人是在第12分钟，比分湘北4:16三浦台上场。看过漫画的朋友知道，本场湘北队的对手三浦台队派上了曾经是橄榄球

雪人：在向韩读者致以万二分歉意的同时，雪人也衷心地提醒大家，请尽量用楷体书写，以降低打字员姐姐看错字的几率!

GB的不灭传说



队员的内腾。给大家制造了很多麻烦，不过游戏中的他似乎不是很厉害。对付他们比陵南还要简单，常用三井和流川的三分球就好。当然胜利与否和你的反应也有一定关系，最终比分湘北60:27三浦台。本场密码TAKEN.战胜了三浦台后，湘北队也受人瞩目了起来。与此同时，津久武队的主力南乡也对晴子一见钟情。导致樱木嫉妒不已，和津久武的比赛开始后，南乡频频进球，向樱木挑衅，而樱木也无法抑制心中的怒火，决心一定要把津久武和南乡打败。湘北40:52津久武，樱木在下半时被换上场，时间只有20分钟……敌人队中的南乡和队长伍代很厉害，不过和我们湘北队比起来，实力还是有一定差距的，还是要常常使用三分球得分哦。最终比分湘北122:83津久武，本场密码KAEDE。第四战，翔阳高校。翔阳高校作为去年的第二名，实力不容置疑。赛前几分种，三井因为紧张，无法从洗手间出来，却偷听到翔阳6号和队友的谈话。“以前和他比赛时，根本就赢不了他。今天一定要把他的得分压制到十分以下”三井听到此话，气愤不已。誓要打败那个叫长谷川的家伙。在下半时14分钟时，翔阳的队长兼教练藤真健司出场。比分是湘北36:35翔阳。时间14:00。虽然在漫画中“四大长人（翔阳队出了藤真，其他队员评价身高1.85米以上）”给湘北制造了不少麻烦，但是游戏中就比较简单了，小心花形（就是那个带眼镜的）和藤真的三分球。湘北101:62翔阳，本场密码RYOTA。终于遇到了……海南大附属高中－连续16次进入全国联赛。赛前清田向流川挑衅，说一定会打败他，自己才是神奈川的NO.1，比赛中赤木的脚严重受伤。缺少了“大猩猩”的湘北队，被海南队认为一定会失败，经过流川枫的力挽狂澜，终于在赤木脚伤“恢复”了以后，把比分追平。而赤木被彩子警告，如果一定要带伤上场的话，以后也许再也无法打篮球了。赤木还是执意要上场。“即使以后再也无法打篮球了也好，即使再也无法走路也好，我一定要上场”。敌人阿神的三分球非常厉害，阿牧（中年人）的过人也是有着独到之处。清田（系着头带）的灌篮和篮下的能力也不错，活用三分球，想赢并不困难。湘北113:100海南。本场密码HISAS。在败给了海南后(漫画中的剧情)，湘北必须要战胜陵南才可以出线。樱木因为比赛终场前的那次失误(把球传给了高砂，海南队中锋)，懊悔不已。把自己的长头发剪掉，换了一个新发型（不过游戏中好像并不是这样）。与此同时，陵南的主力前锋福田也已经归队，双方都蓄势待发，只有获胜一方才可以出线。然而就在此时，湘北队的安西教练却病到了……队员们只好带着教练的照片赶往比赛场地。湘北26:32陵南，下半场刚刚开始。敌人的福田和仙道非常厉害，而且鱼住凭着2.02米的身高，也对我们队造成了很大的压力。还是要靠三分球取胜。湘北79:76陵南。本战是最后一场了，自然就没有什么密码了。最后，全队凭着团结一致的精神，最终打败了陵南队，取得了神奈川县最后的出线权。



游戏的流程虽然很短，但是却介绍了大部分漫画中的剧情，也算是忠于原著。当然游戏还是有很多的缺点，比如说并没有收录对武园的那场比赛，而且最后一场的樱木也没有以短发状态出现。而且在比赛中还会出现像场上的人太过拥挤，插上被队友挡住，敌人常常莫名其妙的把球传回后场，AI太低等等。但是瑕不掩玉。作为一款GBC上面的运动游戏，篮球飞人2虽然算不上是出类拔萃，但也算独树一帜，还是相当推荐大家玩玩。希望以后能有越来越多以篮球飞人为题材的游戏在更多的平台上面出现。在这个后GB时代，大家是否还可以想起那些曾经带给我们快乐的游戏吗，还在等待什么，拿起你的GB，让热血再一次沸腾吧！



考试前一天入手PG8，冒考不过的风险看了一晚上。第二天正恶，开考时才知开卷考——幸好我没去背书，多谢PG啦！
徐亮；21；男；221008；江苏省徐州工程学院（南三环校区）609号信箱；兴趣：PC、GBA；QQ：114145448；

蓝色的回忆

●游戏名：洛克人X2灵魂毁灭者　●发售日：2001.7.19　●机种　：GBC



87年FC上的洛克人1代发售以来，洛克人一直以他丰富的游戏性和较高的难度吸引着众多玩家的眼睛，后来91年以FC版的首代“ROCKMAN 1”为原型而制作的半移植作品“洛克人世界1”在GB主机上也形成了一道独特的风景线。慢慢的，X系列也发展到GBC上来，经典的“洛克人X2灵魂毁灭者”全彩的游戏画面，流畅的动作，还有独特的“双系统设定”以及超高的难度都为它在GB系列主机上画上了一个完美的句号。

故事的起因又是神秘的人物把半机器人研究所里的研究人员行动程序全部抹掉，没有了行动程序的研究人员成了废铁。调查中，在一个孤岛上发现了以前叛乱的机器人，并在他们身体中发现了一种新的DNA，而且一些DNA芯片中含有先前被吸走的研究所人员的数据。这种恐怖的DNA芯片被称为“DNA SOUL”。于是，X和ZERO被派往孤岛上处理叛乱机器人复活时间，并回收研究员的“NDA SOUL”。



前面提到了，本作独特的双系统，就是“双剧情系统”，X和ZERO都拥有各自的剧情，X的剧情中是图中上面4个霓虹猛虎、鱼雷章鱼、电压鲶鱼、火焰巨象等BOSS，而ZERO的剧情则是下面4个金属藤蔓、爆炸黄蜂、音速鸵鸟、钻洞犀牛等BOSS。在完成两人的剧情后会出现エクストリーム模式，在エクストリーム模式中，8个BOSS全部登场最终BOSS：SIGMA也会出现。另一个系统就是“混杂转换”系统，在完成前4关后，游戏中就可以随时在X和ZERO两人中切换，用两人不通的必杀来顺利的进行游戏，在エクストリーム模式中，刚开始就可以随时换人，给二周目添加了不少挑战性。现在说一下BOSS的重点攻略：

●建议BOSS顺序：X：霓虹猛虎－电压鲶鱼－鱼雷章鱼－火焰巨象　●ZERO：金属藤蔓－音速鸵鸟－爆炸黄蜂－钻洞犀牛

在最终BOSS SIGMA时，蓝色装甲要用X的蓄力攻击，红色装甲用ZERO的光剑攻击，变身后就要用X的特殊武器攻击，跟以前各作相同，找出每个BOSS的行动规律后就可以很轻松地把各个BOSS击败了……

个人比较喜欢ZERO，毕竟近战时用光剑一刀一刀劈起来比一枪一枪打起来爽啊……尤其是ZERO在GBA上复活，更是爽之又爽啊～～前几期封神榜的小孙(C.A.B)的洛克人ZERO不知各位看了没有，总之看高手玩游戏就是享受啊，最后，借助这个机会同洛克人的朋友向各位拜年！



口袋百问 vol.5

文/口袋妖怪网



口袋战术、新作放送篇

口袋妖怪战术深度应用篇

——我看到攻击和防御各分为物理和特殊两种，能告诉我它们的区别么？

攻击力的高低决定了给予对方伤害的大小，而防御越高，受到的伤害也就越小。它们都被各自分为两类：当使用火、电、冰、草、水、超能、恶、龙这些属性的技巧时，起作用的是特攻和特防；当使用的是普通、格斗、岩、钢、地、虫、飞、鬼、毒这些属性的技巧时，就是物攻和物防在起作用了。

——听说可以通过计算来得到每次攻击所带来的伤害值，是这样么？

一点不错，通过周密的计算，可以实现“数字化的口袋对战”，战斗的结果尽在自己掌握中。请熟记这个公式：

[(攻击方的LV×0.4+2)×技巧威力×攻击方的攻击力÷防御方的防御力÷50+2]×各类修正×（85%~100%之间的随机数）



乍一看比较复杂，但是多使用就熟记在胸了，注意那个随机数百分比一定是85~100之间的整数。计算时出现的小数一律舍去，但是不足1的数据要按照1来计算。

——谢谢你，但是这个公式有些地方我还不太明白，比如那个“各类修正”是怎么回事？

修正大概分为以下几类,下面一一详细介绍：

属性相克修正：就是大家熟知的各类属性相克啦,克制对方2倍或4倍时，属性相克修正分别为2或4；抵御对方2倍或4倍时，属性相克修正分别为1/2或1/4；完全没有效果时，属性相克修正就是乘以0。

属性加成修正：这点和属性相克修正不同，需要注意。当使用的攻击技巧和使用者的属性相同时,属性修正为×1.5倍。也就是说，如果物攻完全相同的霸王花和美丽花同时都使用毒炸弹打击同一个对手，那么在不考虑随机数的变化时，霸王花由于有毒属性，那么使用毒属性的毒炸弹带来的杀伤就是美丽花的1.5倍。

道具修正：pm携带某些道具时能力会有一些变化,这些道具的作用我们会单独来详细介绍。

天气修正：天气的不同也会对最终的伤害带来影响，在介绍天气变化时我们会详细介绍。

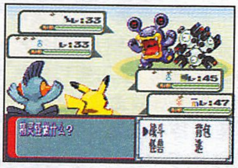
徽章修正：注意，只有在与NPC战时有效，在战斗塔和正式对战时是没有效果的。持有岩石

虽然现在任天堂对SONY在掌机领域的大刀阔斧，没有什么大的反击，但我认为这是“暴风雨前的平静”。我坚信任天堂最终一定能击败SONY。永远支持任天堂！张峰；17；男；201400；上海市奉贤区致远高级中学；兴趣：玩GBA、听音乐；

徽章（ストーンバッジ）时，物攻×1.1；持有平衡徽章（バランスバッジ）时，物防×1.1；持有飞翼徽章（ウェザーバッジ）时，特攻×1.1，特防×1.1。

会心修正：会心一击的场合时,伤害×2,且当回合对方提升的防御能力和我方下降的攻击能力全部无效化。

特性修正：以下这些特性会改变最终带来的伤害。



大力士（ちからもち）和瑜伽力量(ヨガパワー)，任何时候物攻×2。

紧张（はりきり），任何时候物攻×1.5。

根性（こんじょう），当处于睡眠、冻结、麻痹、中毒、混乱状态时物攻×1.5。

奇异鳞片(ふしぎなうろこ)，当处于睡眠、冻结、麻痹、中毒、混乱状态时物防×1.5。

厚脂肪（あついしぼう），对方使用火/冰系招数攻击时，技巧威力×0.5。

正电（プラス），2v2时，有持有“负电(マイナス)”特性的pm在场时，特攻×1.5。

负电（マイナス），2v2时，有持有“正电(プラス)”特性的pm在场时，特攻×1.5。

新绿（しんりょく），当HP达最大HP1/3以下时，草系技巧威力×1.5。

烈火（もうか），当HP达最大HP1/3以下时，火系技巧威力×1.5。

激流（げきりゅう），当HP达最大HP1/3以下时，水系技巧威力×1.5。

虫族警报（むしのしらせ），当HP达最大HP1/3以下时，虫系技巧威力×1.5。

引火（もらい），受火系招数攻击后，火系技巧威力×1.5。

2v2修正：当使用的技巧可以攻击对方全体时，技巧威力×0.5，但是，像地震、大爆发这类能攻击对方全体及队友的技巧，技巧威力不会有任何改变！

墙壁修正：反射壁（リフレクター）使对方物攻伤害减半，光之壁（ひかりのかべ）使对方特攻伤害值减半。注意：对方会心一击时这两个招数无效；2 VS 2 时 只能把伤害值变为2/3。

烧伤修正：pm处于烧伤状态，且特性不是根性（こんじょ）时，物攻×0.5；若是根性(こんじょ)时物攻无变化。

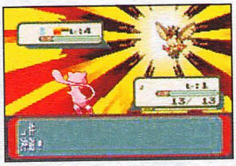
爆炸修正：当使用技巧自爆(じばく)或大爆炸（だいばくはつ）时，対方物防×0.5，也就是说,这两招的威力实际上可以看作400和500！

——那么现在告诉我各种道具对pm产生的影响吧？

首先是各属性增强道具，其效果全都是让该属性技巧威力×1.1：

粉红缎带	普通	Pink Bow シルクのスカーフ
黑带	格斗	Blackbelt くろおび
锐利鸟嘴	飞行	Sharp Beak するどいくちばし
毒针	毒	Poison Barb どくバリ
细沙	地面	Soft Sand やわらかいすな
坚硬岩石	岩	Hard Stone かたいいし
银粉	虫	SilverPowder ぎんのこな
诅咒符	鬼	Spell Tag のろいのおふだ
金属外套	钢	Metal Coat メタルコート
木炭	火	Charcoal もくたん
神秘水滴	水	Mystic Water しんぴのしずく
奇异种子	草	Miracle Seed きせきのタネ
磁针	电	Magnet じしゃく
弯勺	超能	TwistedSpoon まがったスプーン
不融冰	冰	NeverMeltIce とけないこおり
龙牙	龙	Dragon Fang りゅうのキバ
墨镜	恶	Blackglasses くろいメガネ

感谢《掌机迷》告诉我那么多新的市场情报，帮我了解掌机，还告诉我这只“菜鸟”这么多秘技，让我又飞高了一点点，太感谢了！柴璐；15；女；710068；陕西省西安市友谊西路第82中学高一3班；兴趣：足球、GBASP、看《掌机迷》；



除了这些，还有一些特殊效果道具：

持有专爱头巾（こだわりハチマキ）时，物攻×1.5。

拉提奥斯或拉提亚斯持有心之水滴（こころのしずく）时，特攻×1.5 特防×1.5（战斗塔中无效）。

帕鲁鲁（No 176 パールル）持有深海之牙（しんかいのきば）时，特攻×2。

帕鲁鲁（No 176 パールル）持有深海之鳞（しんかいのうろこ）时，特防×2。

皮卡丘持有电气珠（でんきだま）时，特攻×2。

百变怪持有金属粉（メタルパウダー）时，物防×2。

卡拉卡拉或嘎拉嘎拉持有粗骨（ふといホネ)时，物攻×2。

——那么各种天气都有什么效果呢？

一共有四种天气，分别是：晴天、下雨、沙尘暴、下雪。

晴天：火系技巧威力×1.5，水系技巧威力×0.5，太阳光线可以当回攻击，雷电的命中率为50%。光合作用、月光、朝阳的回复量为最大HP的3/4，冰封状态不会出现，原先被冰封的pm可以立刻解除。此外，拥有叶绿素特性的pm速度×2。

下雨：水系技巧威力×1.5，火系技巧、太阳光线威力×0.5，雷电的命中率为必中。光合作用、月光、朝阳的回复量为最大HP的1/3，烧伤状态不会出现。此外，拥有轻快特性的pm速度×2。

沙尘暴：双方除岩钢地属性外的pm每回合受到1/16最大HP的伤害，沙隐术特性的pm提升30%的回避率。

下雪：双方除冰属性外的pm每回合受到1/16最大HP的伤害。

注意：这些天气不可以叠加，当新的天气出现时，原先的天气效果就会消除；此外，当有慢性子（ノ－てんき），天气锁定（エアロック）特性的pm在场时，天气效果全部无效。

——我看到某些技巧的注释是"容易会心"，但会心的几率是多少啊？

趁此机会，在这里介绍一下所有有关会心的内容吧，先看一下会心等级和会心几率之间的关系：

等级	几率
0	1/16
1	1/8
2	1/4
3	1/3
4	1/2

在通常状态时，会心一击的等级为0；当使用那些注释为"容易会心"的技巧时，或者装备道具焦点镜片（ピントレンズ）时，等级提升1级；使用技巧集气（きあいだめ）后，使用道具致命刀（クリティカッタ－）后，大葱鸭持有长葱（ながねぎ）、吉利蛋持有吉利拳(ラッキ－パンチ）时，以上情况等级提升两级。以上的状态都可以叠加，但是等级最多也就是4级而已。不少pm都可以通过各种方式达到这个等级，比如火鸡战士的集气+火花踢+道具焦点镜片，怪力的集气+交叉突刺+道具焦点镜片等组合。

——常常看到战斗中出现"某某能力上升/下降"，那么上升/下降的幅度是多少呢？

这些能力的升降是按照级别来计算的，当显示"某某能力上升/下降"时，表示上升或者下降一级能力；如果出现"大幅度上升/下降"等字样，那么升降的能力就是两级。当然，知道了能力升降的级别还不够，通过以下的列表，我们可以清晰地认识到能力变化后的情况。能力未发生变化时为0级，而上升/下降的幅度最多为6级：



-6级	-5级	-4级	-3级	-2级	-1级	0级
2/8	2/7	2/6	2/5	2/4	2/3	2/2

1级	2级	3级	4级	5级	6级
3/2	4/2	5/2	6/2	7/2	8/2

用原能力乘以表格中级数对应的变化倍率，就可得知当前的能力。

命中率计算和以上能力计算有一定区别，当我方命中下降，或者对方回避上升时，命中率下降一级；当对方回避下降（没有能让我方命中上升的技巧）时，命中率上升一级。命中率未发生变化时为0级，而大家不难看出，命中率最低为-12级（即我方命中下降6级，对方回避上升6级时），最高为6级：

我玩的全是一些不太知名的游戏，在《秘技侦探团》中找不到我要的。我希望，以后的《掌机迷》的《秘技侦探团》中有玩家回馈的游戏秘技。黄兴；12；男；430030；湖北省武汉市桥口红汉正街三善巷16号；兴趣：玩GBA；

-12级	-11级	-10级	-9级	-8级	-7级
3/15	3/14	3/13	3/12	3/11	3/10

-6级	-5级	-4级	-3级	-2级	-1级
3/9	3/8	3/7	3/6	3/5	3/4

0级	1级	2级	3级	4级	5级	6级
3/3	4/3	5/3	6/3	7/3	8/3	9/3

用技巧的命中率乘以表格中级数对应的变化倍率，就可得知当前命中率。

大家仔细观察一下两个表格的数据变化,就不难发现其中规律,记忆起来也就方便得多^_^。

注意：任何能力的变化在pm交换下场后立刻消除，但通过接力棒更换pm的话，这些能力变化可以保留在下一个pm身上。？

——在对战时我常被pm所处的众多异常状态搞得心烦意乱，能不能告诉我它们的具体影响呢?

口袋中异常状态的种类是相当多的，这在RPG游戏中也是比较罕见的，在此一一详细介绍。

第一类：在pm状态栏中可以查询得知，且战斗时在HP槽旁边也有提示，“频死”这个战斗不能状态不包括在内。其特征如下：通过交换pm不能解除；当处于这类状态时，不会再受到该类其他状态的影响；利用治疗之铃（いやしのすず）可以立刻恢复，利用睡觉（ねむり）可以治愈并变成“睡眠”状态；不能利用接力棒（バトンタッチ）传递。

1、睡眠：除了“打鼾（いびき）”、“梦话（ねごと）”等技巧外什么也不能使用，持续1~6回合不等，而通过睡觉（ねむり）变成睡眠状态时则一定持续两回合（从使用后下回合算起）。另外，这里所说的持续回合数一律指pm在场被该状态困扰的时间，交换下场后的时间不予计算。

2、中毒：分为一般的毒和剧毒两种。一般的毒会使pm在每回合结束时损失掉最大HP的1/8；而剧毒会使pm在每回合结束后依次损失最大HP的1/16，2/16，3/16……如果pm交换并再次上场，伤害从1/16重新开始计算，另外，毒系和钢系pm不会处于中毒状态。

3、烧伤：pm在每回合结束时损失最大HP的1/10,且物理攻击要减半(这是最致命的-_-）。另外，火系pm不会处于烧伤状态，特性为“根性（こんじょう）”时不受到烧伤带来的物理攻击下降。

4、麻痹：每回合有20%的几率不能出招，但是速度要变成原来的1/4(这个影响比较大)。

5、冰封：除了“火焰车(かえんぐるま)”，“神圣火焰（せいなるほのお）”，热风（ねっぷう）外（这些技巧使用后还可以解除冰封状态），不能使用其它任何技巧，每回合开始时仅有10%的几率恢复正常（真可怕！）。另外，冰系pm不会处于冰封状态，而处于冰封状态的pm受到火系技巧攻击或者在晴天时可以立刻解除。

第二类：无法在状态栏得知，也只有当它发作时玩家才能看到。其特征如下：交换pm后就立刻解除；通过接力棒（バトンタッチ）可以传递；这类状态可以无限叠加。

1、混乱：1~4回合中，有50%的几率不出招而攻击自己，所受伤害相当于自身攻击力使用威力为40的技巧对自己造成的伤害(详见问答2)。

2、诅咒：每回合结束时损失最大HP的1/4。

3、寄生种子：每回合结束时损失掉最大HP的1/8用来回复对方的HP。另外，草系pm不会被寄生种子寄生，但能通过接力棒传递处于这个状态。

4、灭亡歌：中了灭亡歌后倒计时3回合，倒计时为0时pm就会立刻倒下。另外，隔音特性的pm不受灭亡歌影响，但是可以通过接力棒传递到这个不利状态；

5、噩梦：处于睡眠状态时，每回合损失最大HP的1/4；

6、能力升降：能力发生变化

第三类：与前两类范畴类似，但特征不符，因此单独归为一类介绍：

1、鼓掌：3~6回合内只能一直使用被鼓掌前最后使用的技巧，即时输入了使用其它技巧的指令也没用，换人可以解除，也可以和其它任何状态叠加，但不能也没有机会被接力棒传递；

2、着迷：对使用该技巧的异性pm每回合有50%几率不能使用技巧，当双方有一方通过各种方式下场，就会立刻解除；

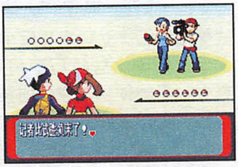
3、黑眼神/蜘蛛丝/禁止通行：不能进行交换动作，除非使用者一方交换下场，另外，双方利用接力棒，该状态依然可以被传递下去；

4、害怕：该回合不能使用技巧，但只有该回合后出手行动才有可能处于该状态。

——对战时行动的先后顺序是如何决定的?

这是根据技巧的优先度决定的，优先度是一个从-5到+4的默认设定数值。其原则是：双方使用技巧时，技巧优先度高的一方会先行动；优

先度相同时，速度快的一方先行动（也就是大多数场合）；优先度和速度都相同时，随机决定先行动的一方；



换人动作优先于任何技巧，但技巧追击(おいうち）却可以先于换人指令成立；通常技巧的优先度为0，但是以下这些特殊技巧有着不同的优先度，它们的注释一般也带有“必定先出/必定后出”的字样：

招数名称	优先度
吹飞（ふきとばし）	–5
吼叫 （ほえる）	–5
反击（カウンター）	–4
镜面反射（ミラーコート）	–4
复仇（リベンジ）	–3
气合拳（きあいパンチ）	–2
当身摔（あてみなげ）	–1
电光石火（でんこうせつか）	+1
音速拳（マッハパンチ）	+1
神速（しんそく）	+1
下马威（ねこだまし）	+1
先制之爪（せんせいのツメ）发动成功时	+1
见切 （みきり）	+2
保护 （まもる）	+2
跟我来（このゆびとまれ）	+2
魔法衣（マジックコート）	+3
抢夺（よこどり）	+3
帮手（てだすけ）	+4

其他因素可以影响到pm的速度：

晴天天气时，拥有叶绿素特性的pm速度×2

雨天天气时，拥有轻快特性的pm速度×2

持有道具竞争背心时，速度×0.5

处于麻痹状态时，速度×0.25

持有格斗徽章,速度×1.1（仅限于NPC战）

此外，先制之爪（せんせいのツメ）每回合发动成功几率为23.4%

——觉醒之力（めざめるパワ－）的注解为“使用精灵不同则威力和属性都会变化”，而且看到觉醒火/冰……等说法，请详细解释一下吧?

这些全部是由pm的个体值所决定的。威力最大为70，最小为30，其计算公式为：

威力=(A+B+C+D+E+F)×40/63+30

其中定义的字母取值规则为：

HP个体值除以4余2或者余3时，A=1；否则A=0

物攻个体值除以4余2或者余3时，B=2；否则B=0

物防个体值除以4余2或者余3时，C=4；否则C=0

速度个体值除以4余2或者余3时，D=8；否则D=0

特攻个体值除以4余2或者余3时，E=16；否则E=0

特防个体值除以4余2或者余3时，F=32；否则F=0

属性:除了普通外，可以变成任何属性，计算公式为： T=(A+B+C+D+E+F)×15/63

T的计算结果对应属性如下：

0格斗、1飞行、2毒、3地、4岩、5虫、6鬼、7钢 8火、9 水、10草、11电、12超能、13冰、14龙 15恶

其中定义的字母取值规则为：

HP个体值为奇数时，A=1；否则A=0

物攻个体值为奇数时，B=2；否则B=0

物防个体值为奇数时，C=4；否则C=0

速度个体值为奇数时，D=8；否则D=0

特攻个体值为奇数时，E=16；否则E=0

特防个体值为奇数时，F=32；否则F=0

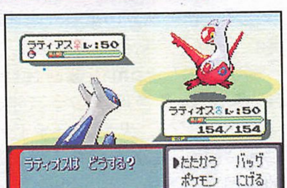
注意：无论是威力还是属性的计算，出现的小数点一律无条件舍去。

显而易见，威力为70，且属性为自己需要的是最理想的。通常提到的觉醒火/冰……，就是指属性为火/冰……的觉醒之力，在理想的情况下，最大威力70显然是必要的。通过觉醒力，可以丰富pm的技巧打击面，也能够弥补pm的某些打击漏洞。

——礼物（プレゼント）这个技巧看起来很没用，但却见到不少高手使用这个技巧，能告诉我它的玄妙么?

可以肯定的说，这个技巧不是非常的实用，但是它确实有独特的地方。首先，它的效果是随机的（威力40，威力80，威力120，回复对方最大HP的1/4），出现概率如下：

威力40	102/256
威力80	76/256
威力120	26/256
体力回复	52/256



而伤害计算方式更加独特，在问答2中介绍的伤害计算公式中，在计算礼物造成的伤害时有

我一不怀旧二没情结，是坚定的马克思主义唯物论者，从实践出发，现在游戏主机一步步升级换代，游戏本身则注重漂亮的CG。3D画面，反而忽略了游戏性，现在游戏完全是消磨时间，完全没有内涵。所以我抛弃PS2，投进掌机的怀抱，

如下变化：

攻击方的攻击力 → 恒定为10

防御方的防御力 → 攻击方pm第二属性代号（如无第二属性以第一属性代替）

LV → 防御方pm第二属性代号（如无第二属性以第一属性代替）

属性代号为：

普通/NORMAL	0	格斗/FIGHTING	1	飞行/FLYING	2	毒/POISON	3
地面/GROUND	4	岩/ROCK	5	虫/BUG	7	鬼/GHOST	8
钢/IRON	9	火/FIRE	20	水/WATER	21	草/GRASS	22
电/ELECTRIC	23	超/PSYCHIC	24	冰/ICE	25	龙/DRAGON	26
恶/DARK	27						

大概原则大家想必也看出来了，当自己pm第二（第一）属性代号越小，对方pm第二（第一）属性代号越大，造成的伤害也就越大。自己pm攻击力的高低，对方pm防御力的高低，对最终伤害毫无影响。当然,计算时属性加成修正(比如自己pm是普通系)，属性相克修正依然是不能少的（比如对钢、岩的半伤害,对鬼无伤害）。

下面用一个具体例子说明一下：普通系的快乐使用礼物攻击对方的巨甲兽（第二属性为恶），如果随机出现的效果恰好是威力120时，那么最终造成的伤害结果如下（红色部分为礼物的特殊计算部分，请注意观察）：[(27×0.4+2)×120×10÷0÷50+2]×属性加成修正1.5×属性相克修正0.5×（85%~100%之间的随机数）=184~217点HP伤害，对于HP最多只有404的巨甲兽来说，这一击还是蛮致命的吧？注意，防御方的防御力那一项为0，但是按照计算规则，不足1的数据要按照1计算。

——看到某些技巧命中率表示为“必中”，这和100%命中有区别么？

当然有区别。100%命中的技巧会因为命中率变化而落空（详见问答7），而必中技在一般场合永远能够命中（对方挖洞，飞天的场合除外）。宝石中出现的必中技有：

速度星（スピ-ド スタ-），偷袭（だましうち），暗影拳（シャド-パンチ），燕返（つばめがえし），魔法叶片（マジカルリ-フ），电击波（でんげきは）,当身摔（あてみなげ），下雨时的雷电（かみなり），对方中了心眼（こころのめ）或锁定（ロックオン）后我方下回合使用的任何技巧。

——心眼（こころのめ）和锁定（ロックオン）的效果具体是怎样的?

使用后可让下回合使用的技巧必定命中,即使对方使用飞天、挖洞仍然不能逃脱,与一些低命中率的技巧搭配有不错的效果。当对方中了心眼或者锁定后,双方只要不换人(如果对方使用接力棒效果依然持续),我方在成功使用技巧前,效果一直存在。也就是说,如果我方使用心眼或锁定后因为麻痹不能行动,那么其效果依然保留。

——我看到喷火（ふんか）和喷水（しおふき）的解释为“技巧威力随HP的减少而降低”，那么具体是如何变化的?

喷火/喷水的威力=150×(当前HP / 最大HP)

显然，满血时威力有150之多。关于这个技巧有个使用建议，当确保自己当回合使用该技巧HP超过64%时，就放心去使用；低于这个百分比，就选择威力为95且命中100%的火焰放射或者冲浪。因为当HP低于64%时，喷火/喷水的威力就低于95。因此，你甚至可以考虑给一个pm同时装备喷火+火焰放射或者喷水+冲浪。

——秘密之力（ひみつのちから）这个技巧除了可以制造秘密基地外，战斗时由于所处地形不同，似乎也有不同的效果，这些效果都是什么?

该技巧威力为70，追加效果几率有30%，由于地形不同而出现的变化如下：

草地	使对方中毒
高草地	使对方睡眠
沙漠	降低对方1级命中率
海底	降低对方1级物攻
海面	降低对方1级防御
水池/河流	降低对方1级速度
山地	使对方混乱
洞穴	使对方害怕
建筑物	使对方麻痹
平地	使对方麻痹

注意：通信对战或者战斗塔中，其追加效果一律为使对方麻痹。



——自然之力这个技巧亦随地点不同所变成的技巧也不同，具体情况是什么呢？

该技巧会因为所处地点不同而改变成为不同的技巧：

平地	流星
建筑物	流星
草地	麻痹粉
高草地	叶片剪
沙漠	地震
山地	地震
海底	水压
海面	冲浪
洞穴	影球
水池/河流	泡泡光线

注意：在通信对战或者战斗塔中，所变成的技巧一律为流星。

——某些技巧是攻击次数随机的多段攻击，这个随机概率是怎样的？

大部分技巧都是一回合进行2~5次的攻击，其出现几率是：

次数	2	3	4	5
概率	37.5%	37.5%	12.5%	12.5%

另外，还有一些技巧是特定的多段攻击技，每回合连续攻击的次数是固定的，这里就不再过多介绍了。

——吼叫（ほえる）或者吹飞（ふきとばし）这技巧有什么特殊地方？为什么我见到不少高手在组队时都少不了用这个技巧？

因为这两个技巧是破解强化战术的有效途径之一。强化能力的pm相当可怕，要么就是攻击力高到能够秒杀对方，要么就是防御力高,受到攻击损伤很小。因此，在对方没有完成强化时，使用吼叫或者吹飞强制对方下场，这样对方提升的能力也就完全消失了。此外，吼叫对隔音特性的pm完全无效，而无论是吼叫还是吹飞，在吸盘特性，或者扎根后的pm面前也是毫无效果。

——扎根（ねをはる）这个技巧好像没有什么用，我一使用它，就不能换pm了？

不能交换pm的确是扎根的副作用，但事实上,它的作用要更大。每回合回复最大HP的1/16是大家都知道的作用，不过更重要的是,强制对方换人的技巧吼叫（ほえる）、吹飞(ふきとばし）在扎根面前也毫无效果。因此当我方强化能力时，对方使用吼叫或者吹飞破解也就没有效果了。此外,画画狗还可以实现扎根+接力棒的战术组合。

——撒菱（まきびし）这个技巧有什么作用？

使用一次撒菱后,对方除飞行系和浮游特性外的pm,每上场一次就要损失最大HP的1/8；如果使用两次或者三次时，这个伤害还会增加为1/6或者1/4！

在6v6的正式对战中，由于更换pm频繁，这个伤害积累下来也是惊人的。而pm的体力如果低于这个伤害值，那么也就用不着交换下场了（因为再上场也是死）。撒菱后用高防御pm不断吼叫或者吹飞，强迫对方不断更换受到伤害也是一个实用战术。当然，破解的办法还是有的。高速旋转（こうそくスピン）能够清除掉这个影响，而且不管使用了几次撒菱，一口气清扫光。

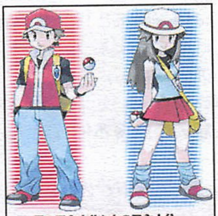
口袋妖怪火红、叶绿放送篇

——GBA火红、叶绿较前作GB红绿版有什么区别？



本作所做的改进还是比较大的。除了画质大幅度提高和增加了诸多的隐藏要素外,主要的变化有：1、增加了长着长发、穿着小裙短袜的女性主角；2、可以在电视中学习Pm的基本知识,或者按L键启动帮助系统；3、增加了あらすじ机能,即能够查阅过去发生的5个事件；4、抓宠地点和前作也不一样；5、最值得一提的就是捆绑发售的红外通讯装置,通过该装置除了能与GBA、NGC交换精灵和对战外,还可以进入“通讯房间”(最多支持5人联机),在房间内大家可以聊天、查看和写信息,当然也可以换宠和战斗了！

——新作什么时候发售，有没有中文版，正版值得买吗？

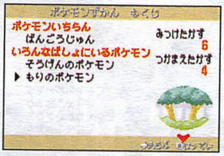

男の子主人公と女の子主人公

官方公布的消息是2004年1月29日，大家拿到这本《掌机迷》的时候应该已经玩得热火朝天了吧^_^。中文版暂时还没有，不

过俗话说“皇帝的女儿不愁嫁”，相信有许多汉化小组已经开始动手了。正版卡带在国内的售价大概在360—420元之间（人民币），由于捆绑了红外通讯装置，所以强烈推荐有条件的玩家购买,相信这个装置是不会单纯支持口袋妖怪一个游戏的,以后必将有更多的用途，或许正如任天堂所说的会带来掌机的一场新的革命！

——红绿版在游戏功能方面有什么改进?

首先是图鉴方面有相当的改善，精灵图鉴焕然一新,同时增加了场景（包括森林、洞穴、山坡等）等图鉴，以第一视角展示,制作精美；其次是加强了文字的易读性（可惜是日文＝v＝），玩家通过电视转播的教育节目或者便携装置的教学功能很容易就能上手；第三是分类更加清晰,增加了多种检索功能,如图鉴中的捕捉地点增加了かるいじゅん和ひくいじゅん两种搜索方法,精灵性格、特性等的查询也更加便捷。



——听说口袋GBA水蓝版也要上市，是真的吗?

水蓝版最近也是炒得沸沸扬扬，甚至有传言水蓝版会像GBC的水晶版那样把红绿两个版本综合起来。但至少官方网站没有公布任何消息吧——GB版的口袋蓝是GB口袋红、绿的(日本）海外版本，如果真的发行口袋水蓝的话,那属英文版的可能性比较大。

——火红、叶绿支持哪些版本(语言)的通讯交换?

可以和火红、叶绿联机交换的有GBA口袋红、蓝宝石的日文版和英文版,以及NGC的《口袋妖怪竞技场》，其它GB和GBC的口袋妖怪以及任何游戏平台的口袋中文版本都不支持通讯功能。



口袋妖怪竞技场秘籍篇

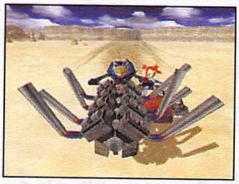
——口袋妖怪竞技场的双模式是怎么回事?

双模式是口袋竞技场的最大魅力之一,游戏在N64版口袋竞技场原有“对战模式”的基础上增加了“故事模式”(RPG模式）,对应该模式的游戏主角是一个穿著特异的少年，在两只精灵伙伴——光精灵和暗精灵的协助下，与阴影团邪恶势力展开斗争，终究取得最后的胜利。故事模式是口袋妖怪3D游戏的一个大胆创新，使原来枯燥的对战变得充满华丽的冒险。



——游戏中有多少种精灵，如何抓宠?

整个游戏涵盖了包括宝石版和金银版的各种精灵，但奇怪的是没有红、绿版的精灵存在，大概是任天堂在为其新作火红、叶绿版的上市埋下伏笔吧。抓宠需要女主角的配合，她有一种“洞察”的特技，在战斗开始时使用（效果看上去像是对敌方的精灵使用烟雾的技能），能告诉主角哪只精灵是可以捕捉的，然后就可以抓宠了，尤为特别的是，本作可以抓敌人手中的精灵,而在这之前的所有口袋妖怪游戏都是禁止捕捉对战者的精灵的！



——精灵的净化是怎么回事?

抓宠得到的黑暗精灵开始时它不会听训练员的话，而且带有野性（等级越高野性越大），在战斗中只会使用DARK RUSH的技能，且使用时会减自己的HP。要改变这种状态，必须到圣之森林对精灵进行净化，当阳光从林中树叶的空隙照射进来的时候，对精灵使用“ときのふえ”，从敌人手中抓获的黑暗精灵的内心就会净化，变得听从你的命令，而且会回忆起以前所学的全部招式。由于本作的对战难度大，要战胜全部的敌人，光靠主角的两个伙伴是不够的，因而精灵净化就显得尤为重要了。

——游戏中一共可以抓多少只黑暗精灵，它们当中哪些比较强?

一共有48只黑暗精灵可以抓，这个数量是游戏模式固定好的，无法增加。推荐较强的精灵有：三圣兽即水君、雷皇、炎帝；钢铁螃蟹；巨大甲兽。尤其是后面两个，是通关的必备。



雪人：请指点本刊邮购部，电话是，010 64472919或64472117。



VOL.7

封神榜

本期注目：

1、孙潇郴再战WARIO小游戏通关极限
2、《KOF EX2》激情表演，99连击达成
3、读者来信大刊登 栏目形式大改变
4、二○○三年度“封神榜”礼品大派送

1 挑战瓦里奥制造某某某小游戏最高过关数

挑战/讲解：来自上海的孙潇郴

大家好，这次我是封瓦里奥制造的小游戏最高过关记录的，为什么要封瓦里奥制造的神呢？原因有2个，第一：在《掌机迷》7上看到了云云的通缉而有所想法。第二：自己对瓦里奥制造这个超级变态类游戏特别喜欢,其中有一些游戏觉得自己玩得还挺不错的。就这样，我很有信心地开始挑战自己所擅长的几个游戏。

NO：1—瓦里奥踩蘑菇，任天堂真会弄笑话，马里奥居然变身为瓦里奥了，哈哈。这个MINI游戏的玩法是用瓦里



奥弹跳落地时去触碰（踩）蘑菇，时间开始当然是5秒咯,我发现在瓦里奥制造中的所有小游戏都是有3个等级的，比如像这个踩蘑菇的游戏吧，第1关踩1个蘑菇；第2关踩2个；第3关就要求踩3个了，而到了第4关就像是第1关一样，开始又一个轮回，从踩1个到踩3个。而在时间上，越是后面的关卡就越快，一般标准的通关数量是25关左右，而想打到50关或者更后面的关卡的话，那种速度以人的反应是坚持不了的！通常在40关以后的关卡里时间几乎为1秒，而此时的3级难度的确非常困难，如果没踩中其中1个的话就没有第2次机会了，所以要想玩到50关左右是有相当难度的。我的最好成绩是47关，可能对一些反应比俺快的人来说还是有破记录希望的，而且

我支持了《PG》都七期了，虽然什么奖也没得到，但是我会继续支持《PG》的，因为我只有一台GBA掌机，我会永远支持《PG》！李成；29；男；150001；黑龙江省哈尔滨市南岗区项新三道街新发小区F12栋663号；

在这个小游戏里蘑菇的运动也是只有固定的两种运动路线,如果不能反应的话碰运气踩也是有50%左右的成功率,在这里,就请真达人来勇敢地挑战吧



。

NO：2—瓦里奥穿衣服。听这个游戏的名字大家就算没玩过也都能想象得出来是什么个样子吧。这个小游戏的难度对我来说确实不高，在3种难度等级下，本人认为在40关以后的超快速版面里，第1个最简单的难度等级是最难掌握的。为什么会这么认为呢？那是因为1级难度下只会掉下1件衣服，这件衣服下落的速度是3个等级中速度最快的了。第2个等级是2件衣服，最好掌握；第3级是要看准先来的那件衣服再去抢另一件后来的。这个小游戏的成功率也是50%左右,因为它只有2个方向去拿衣服。瞎猜的话也是很有希望的。也许是我的运气不错再加上自己觉得这个游戏相对于自己来说拿手的缘故吧,本人最好成绩是71关。

NO：3—超人躲大厦。看过本人写的瓦里奥纸飞机心得的玩友们应该看到我写到的几个自己非常喜欢的MINI游戏了。那个插鼻孔就算了，虽说俺喜欢不过离封神就差远了（才32关）呵呵。超人的小游戏非常简单，只要控制他左右躲闪就可以了。大厦的位置也只有左边和右边，所以用猜的话也很有可能不撞到大厦，所以在这个游戏中最难的还是3级难度，玩家要闪过3次，在后面的版面里反应快慢就显得极其重要！本人在录像时开了个小差，有1关居然撞上了，汗……不过也把原来的最好成绩破了，目前记录是50关。

瓦里奥制造的小游戏真的非常好玩，能在短时间内带给你无穷的快乐！如果玩家还没有玩过的话……那就太可惜了！赶快拿起GBA去爽一下吧！



神官点评

其实我们一直都在号召大家多投一些简单游戏的封神，像WARIO制造就是极好的，这么一个游戏百玩不厌，里面的MINI GAME不计其数，各位想怎么挑战就怎么挑战，而且玩起来的乐趣可是不小哟。像CAB挑战的这三个小游戏，越玩难度越高，即使是欣赏也是让人相当屏息啊，尤其是超人过大厦那个小游戏，虽然说和其他的一样，操作起来简单，但是呢，这就要考人的反应咯，CAB同学是ACT老手，游戏过程中虽然能够心平气和，但是终究人有其极限，到了50层也就翘了，呵呵。希望更多的玩家来挑战WARIO制造的MINI GAME封神，CAB又给大家开了个好头哦。

2 《KOF EX2》时间模式&最快挑战99连击

挑战/讲解：来自西安的KOF达人“任远”



大家好,今天我给大家带来的是我个人对《KOF EX2》的一些心得,希望大家能喜欢,这款游戏发售至今已经快1年了,我在今年2月接触到GBA，刚开始就玩《KOF》，本人认为这款格斗游戏是GBA中最好的一款，不仅移植度很高，而且它的画面音乐和系统都非常吸引人，比起1代要好得多,还能听到KOF那经典的“Round One”，“Fight”那振奋人心的语音，感觉就是在玩缩小版的街机。现在我就结合我玩《KOF EX2》9个多月的经验和心得来谈谈本人对这款游戏的研究。

首先是“Time Attack”本人最快记录为35秒,是由爆走忍打出来的（忍为援助），主要利用跳跃R（重腿）连624624B，具体方法是前跳R（同时呼援护），援护大上的同时再跳跃R，要击中两下，落地时用最快速度连

恐怖惊魂夜的小说攻略非常好，如果攻略都这样的话，PG该多好啊！PG该多厚啊！张瑞强；21；男；266107；山东省青岛市城阳夏庄街道太平庄81；兴趣：DC、GBA；QQ：116658575；



624624B（注：R按的要早，否则只能击中一下，建议刚起跳时就按R）。本人最快是一局用了35秒，由于越往后越难，对手开始防守，所以后面就得多费一些时间，这个成绩应该还可以提高，如果有高手超过我的纪录 ，望多指教。

其次，使本人研究的天下无敌，唯我独尊，惊天地泣鬼神的……（鲜花，掌声）99连击!我在《掌机迷》中认识的很多朋友都不相信有99连击，的确，在正常模式下，打完99连击后，敌人都死死生生多少次了，（晕）。但是,《KOF EX2》中练习模式的出现，使99连击成为了可能，在极端恶劣的情况下（没有摄像机，用键盘没感觉，又没有NGC和GB Player），我和一个朋友在没有开灯又拉着窗帘的房间里.....（喂，别胡想，我朋友是男的.....什么!说我是同性恋~~~~~我⊙@＃＄%＾＆＊）我拿着借来的GBA SP,同学拿着小数码相机，拍下了一张张看都看不清的照片……（怕闪光灯使SP屏幕反光，所以仅凭SP那点光源.....结果可想而知）幸亏冲洗的人稍微懂点PS（什么，不知道什么是PS???PhotoShop是也）我们的辛苦才没白费。我的好多朋友也收到了我寄的照片，都惊诧异常。好了，闲话少说，开始正事（说了那末多话，有骗稿费之嫌……）。

99连击大部分都需要援助，只有极个别的不需要,例如：

爆走忍/忍：对方在版边



时，当对方竖直跳到最高点时,连发624624B，对手跳得越高，你的连击次数就越多。

而需要援助的基本都是要靠爆走忍，不然达不到99连击，如：

KIM，↑↓R后呼出爆走忍,就能连了,需要注意的是↑↓R时一定要击中3下,否则爆



走忍的9HIT'S就打不上了。

本人理论上的99连有20个，实际连出的有15个，在这里我也只是想起个抛砖引玉的作用，剩下的请喜欢《KOF EX2》的玩家慢慢研究吧!!!

另外,本人“Endless”的纪录是800个因为实在困了,非常想睡觉,所以没有达到“千人斩的境界”,希望达人们努力。

本人是KOF迷,从94到2002,还有SNK vs CAPCOM都是我的最爱,喜欢这些的朋友记得来找我哦，我的QQ是:285093253，谢谢大家。

神官点评

上上期就对这个KOF的研究进行预告，许多朋友对其都十分期待，本来准备在上期登出来，可是由于版面的原因被迫删去，这期终于有机会将其刊登出来，而这个心得是一个来自西安的玩家投的，KOF高手，从其第一次表示想投稿到现在，经历了许多挫折（波折吧？汗……），呵呵，本来他是准备给我们献上独家的99连击影像，可是由于诸多外界因素的影响，计划泡汤，让云云颇有些遗憾，不过还好，有数码照片佐证（他还用挂号儿给俺寄了照片），真实性不容怀疑，而云云和其通了几次电话，从言语中就能感受到他对游戏特别是KOF系列的热爱，不过真的很遗憾，他的极度影像没能录出来，希望以后有机会吧，在此云云祝其高考倍儿顺，呵呵，金榜题名。

3 读者来信大刊登

一直以来封神榜的形式风格就是非常鲜明的，这次借着刊登读者来信的机会，云云希望能在以前的基础上有所革新，有所改变，当然，读者们有好的意见别忘和云云通通气哦!

作为一个中国玩家太痛苦了。本来我们就不富裕，却要花更多的钱去买主机和游戏。无奈，只好选择D版，真的很无奈……
陈晨；18；男；100037；北京市西三环北路105号首都师大教育技术系03级；兴趣：游戏、逛游戏店、做模型、台球；



我想投稿，向封神榜投，我知道这事不该找你说，只是一时想起来了，顺便提一下，看看有没有投的可能性（因为我现在是高三，故时间有限无闲上网与云云联系，只能写信，这封信还是我在下午买完VOL.6后在自习课上写的呢）。说一下我的成绩吧《马里奥赛车ADVANCE》中的第二大关的第三小关单圈19秒54；全程1分零1秒25，怎么样？够速吧！（什么？这还嫌慢,你自己试试去，你要能在单圈用一个蘑菇就跑出20秒的成绩，我就把GBA白送你！我搓了一个星期才搓出的成绩。你以为容易啊！算了，看在《掌机迷》的份上，我

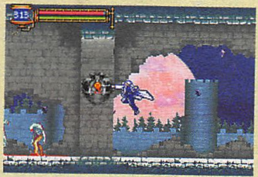


就不和你计较了。）说真的，这是我单圈只用一个蘑菇跑出来的成绩，我想应该是极限了吧！不过以我的经验来看极限时间全程能在1分左右，具体心得与经验这里我就不说了。

辽宁 可爱的鱼

云云乱批：封神榜第一期可是以MARIO赛车打头阵哦，那阵子云云在读者们的带动下也俨然一副伪*MK FANS的样子，呵呵，MK的时间提速主要是放在研究赛道上面，当然，技术也是必须的。

相信同志们早已把《恶魔城·晓月圆舞曲》玩得连总共有多少根大柱都记住了吧！没有最



好，只有更好，相信大家看了VOL.7中的全9记录了吧！但经验到全9并非易事，我现在告之大家一个速加经验的方法。必备物品混浑之戒、红色米诺陆斯之魂（剩下的那个地点我不知道叫什么）就是拿变成蝙蝠的那个魂的地方旁有个像角斗场的地方，里面有两个石像鬼和一个驾着罗马战车的骷髅那地方(进入正题)最好站在左边那个入口，出去后回来那三个怪物就会迎面而来，稍微按一下向左，背朝他们后放斧（上+B），只要看见伤害值马上刷屏，这样一次4秒钟，1600多经验，而且不用费血，补魔很快的。

北京昌平 谢骞

云云乱批：最近又把晓月烧到卡里玩，再次大感动，可惜时间太少，只是每天晚上睡觉之前小玩一会儿，甚是喜欢晓月的音乐,不过谢兄说的“刷屏”是……

编辑：你好！

客套话就不说了，下面是我在MADE IN WARIO（J）里飞机的影像，不是破层数的，是前30层的时间记录。我的记录是16秒60。这不是最好的成绩，我在GBA上有过16秒30，但是也算是比较好的成绩了。好了，其他的就不说了。祝你工作顺利！

我的地址是：

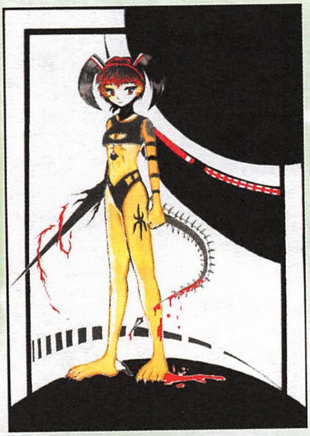
重庆西南农业大学221信箱 龙伟 邮编 400716



2003年终于离我们远去了，这一年发生了太多不堪回首的事情，同时又有着太多让我们刻骨铭心的事，比如……咱们封神榜的成立，呵呵，掐指一算，栏目到现在已经是第七期了，可以说，云云是把各个栏目当作自己的孩子一样悉心呵护，作为自己的一个事业一样苦心节约的，半年的时间，不短也不长，在读者朋友们的支持之下，云云终于坚持下来了，这其间有太多的辛酸与浪漫，在此，云云向所有支持我以及支持“封神榜”的朋友们说一声：“谢谢大家，我爱你们！”为了表示自己的谢意，云云准备了两个礼物，一个是PS-PC手柄转接器，一个是GBA的记忆棒，前者送给一直以来为大家奉献精彩影像的上海达人CAB，希望他有了这个手柄转接器后能够如虎添翼，为大家献上更多精彩！而另一个GBA记忆棒则送给本期封神的西安任远同学，算是表示自己的歉意吧，呵呵，在今后的日子，希望大家一如既往地支持封神榜，云云定会在新的一年里给大家带来更多惊喜，请记住：封神榜是属于我们所有掌机迷的！



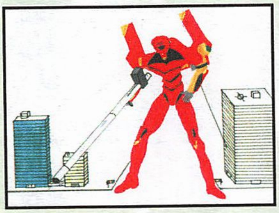
任性贴图区 建设中



↑李波《异形》
看了半天，这是你的原创作品吧！？构图很不错，创意也很新颖，以后继续努力哦！



↑浙江 金仕彬
F-14“熊猫”战斗机。



↑浙江 金仕彬
EVA



↑河北 王亮 生化危机3
如今《生化危机》系列已经失去了当年的锋芒。好在《生化危机 爆发》的设定还算颇有新意，不仅能够联机作战，而且还是让一群手无寸铁的普通市民去面对僵尸。可惜飞月目前还没有摸过这款游戏，真是遗憾啊！



↑RX-78GP01Fb应该是GP01的宇宙用改装型吧？飞月对《机战》一类的游戏实在是不感冒，不过动画倒是没少看，而且最近还抢到不少《高达》的小周边哦。^_^

飞月灌水

每次雪花般的PP画稿一到，雪人就在旁边猛流口水，时不时还想趁我不注意偷走几张。为了维护正常的工作秩序，飞月不得已只好在《掌机迷》上策划了这个任性贴图区。不管是原创还是COSEPLAY，总之大家有什么好图赶快寄来吧，否则编辑部就快被某人的口水淹没啦！来稿请寄“北京安外邮局75信箱 掌机迷 任性贴图区收”，作品背面切记请注明姓名、地址、邮编和作品名。

雪人的聊天室

醉游离恨天

酒醉神游太虚境，不意误走离恨天。
忽闻仙子莺燕语，又见佳丽桃花面。
宽裳飘飘环铿锵，羊脂冰肌散兰麝。
体若杨柳婀娜状，云鬓堆翠美如莲。
粉面含笑唇齿俏，娥眉似颦语还休。
素如春梅初绽雪，艳若赤霞映澄塘。
惭愧闭月羞花貌，降自何方生孰地？
莫非仙家绛珠草，再落凡间寻神瑛？



↑雪人眼中最PP展会MM

1、年前有幸参加了在北京举行的"China Joy"，感觉真的不错！在游戏与PPMM这两样雪人最喜欢的东东的包围中，雪人差点儿就兴奋得融化了！

2、大年三十，赶回家中，先给辛苦了一年的爸妈一人磕个响头，再吃碗老妈煮的面。家的感觉，真好！

3、正月初六，坐了一夜的火车赶回编辑部，二话没说先熬了个通宵赶制《掌机典藏》。身上累，心里甜！

4、最近不知走了什么好运，竟然得到动心部AKIRA大人的特别关照，得以观看他收藏的极品OVA的DVD，幸运！幸福！唯一的不足是：要看就必须看完，否则杀无赦！这还真是愁坏了忙着排版的俺啊！不过，无论如何，观看之后，对AKIRA大人的敬仰之情有如长江之水，滔滔不绝，绵绵不断；又有如黄河绝口而一发不可收拾……

あ风雨雷电あ： 掌机迷的CD不要老是播发那些什么一命玩通关的游戏，播发一些经典的游戏情节或一个月内的排行榜，还有可以送一些音乐CD也可以啊，不要老是都是播发那些什么一命玩通关的游戏，也会看厌的。

来自东北的雪人说： 欣赏高水平的通关影像应该是一件比较有趣的事，当然，我们也会尽量丰富CD的内容的！

bluerain： 希望风林兄能做一期可连线对战的GBA游戏的总结，包括单卡多人和多卡多人进行一些评分和攻略支持！

来自东北的雪人说： ^_^，读者大人们果然是天才啊！已经转告大木头，正在研究中，请等待！

梁烨： 现在的《掌机迷》真是好难买啊！我这现在已经买不到了。不知道编辑们那里还有剩的吗？有的话能告诉我一声吗？我要邮购！！

june： 我想要掌机迷的1、2、3期怎么买到呢?你们会不会出合定本?

来自东北的雪人说： 想要购买《掌机迷》过刊和新刊的朋友可以采用邮购的方式，联系电话：（010）64472177。至于合订本嘛，这个暂时还没有考虑。不过，如果这东东需求量大的话，俺会向懂事大人反映的说！

TENGO-GAO： 我是<掌机迷>的忠实FANS，我想<掌机迷>在一些新的GBA硬件上除了介绍其功能外还介绍一下其价格，这毕竟是玩家最关心的！！！

来自东北的雪人说： 完全同意您的说法，今后一定注意。

运动酷： 你们好！我想有一台GBA可是我们宿舍的说玩会担搁学习，我要不要听他的呀！反正我不想听他的，可是有什么理由说服他们呢?

来自东北的雪人说： 只要不耽误正事，玩游戏就不需要理由！

雪人的表情

^_^	呵呵
d- _-b	可恶
@_@	晕死
-O-	惊讶
--!	安静ing
-⊙-	笨蛋

聊天室规则

亲爱的聊天室用户：

您好！欢迎光临雪人的聊天室，雪人非常荣幸能与您一起共同度过有掌机和《PG》的每一天。为了节约聊天室的资源和本聊天室管理员的时间和精力，以及避免一些不必要的麻烦，特制定本聊天室的规则，具体如下：

1. 本聊天室无需注册，所有用户均可以自由进入本聊天室聊天。

2. 本聊天室旨在为志同道合者提供交流感情的空间，恕不解答各种关于游戏软硬件方面的问题。（这种事情要去找云云，否则他可能会失业的哦！^_^）

3. 以下行为不受本聊天室的欢迎，当以下行为出现时，您的发言将被屏蔽。

1) 发表反动、色情以及其它违反国家法律规定的言论或使用含有反动、色情、以及其他违反国家法律规定的用户名或昵称。

2）发表谩骂、辱骂及包含人身攻击言论或使用带有性别歧视、种族歧视、信仰歧视、个人侮辱、自侮辱、宣扬暴力、色情、猥亵等或其它违反国家法律以及社会公德的不雅用户名或者昵称 。

3) 重复发表相同或类似的聊天内容或连续地漫无目的地使用符号表情进行刷屏，影响其它用户聊天。

4)其它可能引起聊天室内用户强烈反感或影响其他人聊天的行为。

4. 聊天室用户可以随时向雪人报告聊天室的bug，以便俺能为广大掌机迷们提供更好的服务。

问&答&无双

提问 回答 云云主持

●云云你好：

先提个意见：《掌机迷》第4辑和第5辑“问答无双”栏目中，怎么会有相同的内容？(即《塞尔达四神剑》可否3人联机的问题)

问题：1、为什么我用GBA和同学连线对战《街霸ZERO3》时，游戏的运行速度时快时慢(两台机器同时表现出来，慢的时间占多数)。

问题：2、在电脑模拟器上玩过的GBA游戏还能不能烧到烧录卡上玩，另：“即时存档”能不能也烧进去？上海　千寻

—— 汗死了，就因为这个，俺已经被风林提着头撞墙N次了，我痛……

1、这个主要是因为GBA的内存太小了，256Kb,而在联机时由于街霸这个游戏即时传送的数据量相当大（因为有按键指令嘛),所以难免会出现延迟现象，这个还没什么，您要是玩玩GBA上WE，那才叫慢，呵呵，不过话说回来，能在GBA上玩到和PS感觉差不多的WE，也该满足了,喜欢格斗且为GBA FANS的朋友们,操起你们的家伙，联机吧！

2、像这种问题，怎么来给各位解释呢？你的意思应该是问在模拟器上玩的游戏记录能否烧到卡里玩吧？在模拟器上玩过后游戏的记录会自动保存，你可以直接把记录烧到卡里玩，至于即时存档嘛，那个是在模拟器上用，而据说新出的F2A新版烧卡器能实现这功能，而GBALINK也快搞定这个功能了，估计他们都会名气儿爆大……



●云云你好：

本人是一铁杆游戏迷，从4岁起就迷上了游戏，到现在玩龄已有10年了。在下有几个问题想请教：

1、最近将要入手SP一台，但听说假电池太多了。请问什么样子的电池是真的？JAPAN产的GBASP电池上写的产地一定是日本吗？

2、周杰伦的歌实在是好听,不知128MB的烧录卡能烧几首？

3、SP本体+北通“火麒麟”+小包一共需要多少钱?850元?希望在百忙之中抽空回答一下。

山东济南　王若愚

—— 1、以前我们栏目刊登过真电池的照片，您可以找来看看，其实SP电池大多是MADE IN CHIAN。

2、目前我们不推荐用烧录卡听MP3，因为128M的烧录卡只相当于16MB的PC容量，这样只能放三四首高质量的MP3，这个功能只能是拿来玩玩，呵呵，您要当真就难办了。

3、差不多是这个价钱吧，只要不超过880元就成。

●云云你好：

我是一个掌机菜鸟，对有些事情不明白要请教你。

1、我对烧录卡和烧卡器还是不太明白。

2、日版和亚版的SP到底有什么区别。我一直想要一个，但有一次一个同学买了个亚版的但回家一看有很多毛病。

3、我是哈尔滨的，你知道我们这儿的行情吗？SP的最高最低价大概分别是多少。

4、人们都说GBA比C的游戏好玩，我也是这样认为的你说呢？

5、SP与A有什么差别？买哪个更合适？哈尔滨　商宇晨

—— 1、对于一些年龄比较小的同学，可能确实存在这样的疑问，说通俗点，烧录卡只是存放游戏的卡带，这种卡带用的芯片和闪存用的一样，可以反复擦写（一些好点的芯片据说可以擦写50万次，各位同学用了可以当传家宝给儿孙留着），而烧卡器呢？这是将电脑上的游戏ROM写入烧录卡的设备，其实就相当于软盘驱动器与软盘的关系嘛。

2、日版亚版主机没区别，都是咱中国的“芯”，呵呵，其实也就是包装和电源不同而已……你同学遇到的那种情况用一个名词来解释就叫做“偶然因素”……汗……

3、俺可真想学会分身术啊,hehe。

4、我也是这样认为的你说呢？

5、这个看你自己了，在现今这种国际大趋势大潮流之下，云云也不得不随大势啊……

●云云你好：

请问GBA2什么时候出？索尼发布了PSP，为什么任天堂还不反击呢？我很担心任天堂的前途……

广东佛山　罗凯玲

—— 这位读者也许是任天堂迷吧？云云在此向您跪谢！任天堂自然对眼下的形势掌握得很清楚，当索尼以PLAYSTATION系主机抢夺了任氏家用机市场后，任天堂明白，如果再不将掌机市场牢牢占据，也许家用机的悲剧将重演，从GB到GBA,任天堂是当之无愧的掌机帝国，而GBA SP的发售更是让其在掌机市场上越发得意，这么多年来,小小的GB系主机击败了硬派厂商SEGA的GG/MOMAD，也将格斗世家SNK的NGP打入冷宫，更让

曾有一次接触，使我更了解掌机市场信息；曾有一次接触，使我更了解掌机讯息。那就是《掌机迷》，一本不能不看的掌机书。
张华义；16；男；325608；浙江省乐清市虹桥镇西沙路33弄2号；兴趣：玩电脑、听音乐、看漫画；

万岱的WS一败涂地，在以前那种掌机以游戏性取胜的时代，任天堂是有自信的，然而时至今日，世界经济高速发展，人们的需要无论是物质还是精神方面都不可和几年前同日而语，索尼发布了PSP，宣称要将其塑造成二十一世纪的“WALKMAN”，正因为这一点，任天堂明白，再不采取相应措施的话，未来的路只有一条，那就是全线溃败，索尼不比SEGA，索尼是影音之王，索尼是时尚的化身，我们明白L*U（LIGHT USER）的日益增多会为索尼带来旺盛的生命力，而其在影音界积累了数十年的经验更使其如虎添翼，正如其所言，未来的掌机必将走向多功能化，多媒体化，在这一点上，任天堂是无法和其相比的，传统的路即将走到尽头，任天堂在思索着以奇兵取胜，于是和旧有的游戏方式截然不同的便携机NDS诞生了（具体资料请参见本期市场行情），这显然是任天堂在深思熟虑之后的结晶，这也正是任天堂的聪明所在，避开索尼的强项，大玩游戏性，大玩游戏方式，这一点是索尼这种厂商永远也做不到的，我们不是神，无法预见未来会如何发展，但是我相信，任天堂，永远都是不败的，因为，任天堂精神永存……

●云云你好：

我很喜欢《掌机迷》这本书，但更喜欢“问答无双”这个栏目。在这里我有几个问题想问一下，本人是张家口的，在今年8月我特地去北京买了一台GBASP是815元，我是图个原装正品去的，最后回到家，在我经常去的一个电玩店的BOSS说把SP拿来我看看是原装的不，他大致看了看说，好像像翻新机。我问他现在有翻新机吗？他说你要我给你一个。还举了很多例子，北京的游戏机是组装的，我主机后面有张封条（是我买主机现贴上去的），他看见后便说，贴了这玩意肯定是翻新机，它里面有猫腻，他便说自己的SP是原装的，说我上当了。我还买了一套XG烧录卡128M，我们家没电脑不能用，那BOSS多次让我和他换，换他的灵锐烧录卡，云大哥看值不值，我那台SP是台版的，说明书上没有编号，使我更加头痛，想让云大哥帮我解答这些问题：1、我SP是翻新机吗？2、和他换烧录卡值不值。3、为什么我的台版SP说明书后面没有编号？河北张家口　闫焱

—— 这个……也不一定说贴了标签就是翻新机，你们那BOSS在哄你呢，别听他的，既然买了就别想那么多，呵呵，当然，你提到说明书没编号，那就是说明你多半着道了，至于你的那个XGFLASH卡，我觉得如果你自己家里没有电脑又不方便在网吧操作的话，就去和他换一个灵锐卡吧，但是前提是他要补你钱。

●云云你好：

我是《掌机迷》的一个忠实读者，尽管这是第一次写信，我这里有几个问题想问云云，请你在百忙中回答我。

1、我正准备入手一台GBASP但听说除黑色之外，其他颜色的SP键盘周围用久了会褪色，是不是真的？

2、那张回函卡是不是直接贴上邮票就可以寄了，而无需信封。

3、可不可以把海报改成的东东，如：贴纸、吊带等？

福建　XXX

—— 1、这倒是错了，黑色也会褪色的，就像俺的黑色SP，用的时间长了，搓格斗游戏的时间多了，按键周围也就自然褪色咯。

2、对啊，咱们图的就是为读者省事嘛。

3、可以啊，您看看这几期，掌机迷在以后的日子一定会带给你更多的惊喜。

●云云你好：

我对《掌》7有几个问题，有空回答我好吗？

1、我看同学八期的《模拟时代》里有《口袋妖怪》的发展史，有几段与你们的雷同，但你们也有更充实地。是否是同一作者呢，我没留意。

2、我是绝对《口袋迷》，对《口袋百问》很感兴趣。关于前版是不是也能介绍？GB版与GBC可联机，但GBC与GBA版能联机否？不然我那金・银中的小妖怪们就无法上场了！难道是老任逼我买《叶绿・火红》？！

3、据说神游机的设计是手柄即主机?!因为没看见电软上有手柄外的图片。会不会很重啊。另，



本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net　pocketgamer@163.com　QQ:229279861



如此的话，加上液晶屏不就是掌机了？3D的，酷啊！（很久没去地安门，我与同学臆断而已。）

4、其实《掌》7我在11月21日才买到，一直没有。不过晚不晚都无所谓，你们也很辛苦嘛！重要的是内容啦，因为时间紧而使内容空乏是绝不可取的。也许延期是品质的保证呢。暴雪不也总跳票吗？所以风林不要对不能按时上市着急，众看客也莫心急，让十元钱在口袋里多存会儿吧。

5、偶尔听听无印良品的歌吧。

6、风林在现实中是秃头吗？

7、game.gogz.com也不错，GBA专题网，联系一下？

8、见书中有外地同胞的GBA被老师家长毁之，是否应提醒他们用法律保护自己财产呢？反正我们学校老师没收后不会毁之或存之良久（北京多少松一些）。

9、《掌》的回函卡是否可直接贴上邮票寄出？夹在信里也可以吗？

10、PSP好怪的样子，像钥匙链，有什么新消息吗？比如PSP的操作什么的。索尼不是也想出PSP-SP吧？不然PSP那外露的屏幕……划花！

以上十点有问的有猜的，回答与否，答多少，各位随意啊。对了《掌》7中有一VB图片，哪找的？哪有卖？GB生父对任天堂的“遗作”，（转投WSC与其出车祸有无关系啊？！）北京　某读者

—— 1、这个我不大清楚，因为那篇文章是约稿。

2、GBC和GBA是可以联机的，但是GBC金·银的妖怪能否导到GBA版中就不清楚了。

3、神游机正如你所言，不重，极像一掌机，但是它有不在掌机的范畴之内，没有屏幕，没有电源……云云对其早就垂涎三尺了，可惜重庆至今见不到影儿……

7、game.gogz.com这个站不错，我以前经常去下载ROM，速度较快，但是最近似乎服务器老出问题，所以我一般就去另外一个叫什么“水晶晶论坛”的地方下载ROM。

8、难道这个还会分大环境么？呵呵。

10、网上那个PSP的图也只是概念图嘿，正式发布时应该有大变动。VB是找友人阿赞要的图，呵呵，你多去TGFCER论坛（www.tgfcer.com）转转吧。

●云云你好：

大家辛苦了，我是一个板儿新的玩家，请你们多多关照，我最近入手一台GBASP（银色），810元，嗨，郁闷啊！旁边有家店要800元，可我老妈愣说810，那家给拆看电池是不是原装，没办法，多花10元不说，让他给上个锐屏，弄上6粒灰，还把两面胶弄到了屏幕上，真是嗨！

我的SP的屏幕左上角有背光的折射阴影，不知是否有问题，机身背面有“made in china”不知是不是国产（电池是原装的）？有无障碍如质量等问题。

我到目前为止只玩过几部GBA的游戏，都太难了，玩不好，《游戏8》（日文版）好不容易玩懂了点儿，但不知为什么，有些通过对战赢来的牌放不进套里，这是为什么？还有《机器人大战D》里有的机体不能攻击却有个（歌）的功能是什么意思，有什么用？还有奖励小游戏，太BT了。根本打不过去嘛，对了“歌”为什么只能对自己人用，《机战D》进行打仗时用什么阵型好？《S高达G世纪》和《马里奥RPG》都有中文版吗？在GBA上有什么好的3D游戏吗？介绍一些给我吧，《柯南》有中文版吗？黄金太阳有中文版吗？口袋妖怪红宝石·蓝宝石有中文版吗？问这么多，太给各位添麻烦了。

辽宁沈阳　于箭篮

—— 其实锐屏不是直接贴在屏幕上面的，而是起个替代原装屏幕的作用，但是云云觉得如果屏幕没有花得过分，就没必要进行更换，毕竟原装的东西才是最好的。有一些SP确实存在前光分布不均等情况，自己慢慢适应吧，而GBA SP“MADE IN JAPAN”则是真真正正的原装标志，呵呵，“国产”二字有些荒谬。^_^你提到两个近期的大牌游戏，实际上两者都有人开始汉化了，只是进展缓慢，我比较看重漫协汉化的MARIO RPG，呵呵，看了你后面的提问，我觉得你应该好好地补课了，去把《掌机迷》1-9期全部买齐吧。

●云云你好：

看了你的文章感觉很好，你会认真地回答每一位读者的来信，很有敬业精神，值得学习，在这里有几个小问题来请教请教你，望在《掌机迷》看到答案。

1、SP不关机一直可以玩多久

有什么别有病，没什么别没掌机迷。郭威；男；101500；北京市密云二中分校高一8班；兴趣：打机；

不会损坏机身。因为我常常玩起来便忘了一切。

2、SP机一台，一个128M烧录卡，不用烧卡器，我们这有专门地方烧游戏，需多少钱？900元够吗？

3、中文版卡带价钱几何？如《牧场物语》、《我是航空管制官》、《最终幻想战略版》等精典中文版游戏，我在11月份静候你们的回音！辽宁　小焕

—— 1、无所谓的，掌机不像家用机，主机对这些是不大在乎的，反倒是您自己要注意视力哟。

2、您指的烧录卡应该是灵锐卡吧，128M的卡加上SP主机的话900元是不够的，再加几十差不多。

3、现在的游戏店卖D卡一般就是分容量，不同的容量有不同的价格，而一些新游戏的价格又稍微贵些，你提到的那些游戏应该在60-90元之间吧。

●云云你好：

我有几个软硬件方面的问题：

1、我的GBASP屏上出现了彩色条纹（从下往上看），位置在开机画面的“GAME BOY”位置，不知何故？（另外叠影也有发现，同样是从下往上看）

2、GBASP充电3小时，开灯可玩8小时左右（D卡），电池是否原装？

3、我目前在玩“高达”忽有一疑问——关于机战R，机战R中“东方不败”及其机体入手方法是什么？南京　FBI-HYL

—— 1、如果是在阳光下或者在某些光线条件下确实会出现这种情况，但是如果没有外界干扰时仍如此，那就是SP本身的问题了。

2、正常吧，看是什么卡带，平均能到8小时以上就OK了。

3、我不玩高达游戏的，抱歉。

●云云你好：

由于我是急性子了，所以要等一个月才能拿上新一期的《掌机迷》我有点耐不住。于是那天还和我们这的一个BOSS吵了一架，我说为什么15日就上市的书为什么等了这么多天都拿不到，而他却说那货没有发过来我也没有办法。可我仍与他闹翻了。不过事后想想他说的话也很有道理。可能以后都不会去那家书摊买书了，你们的问答无双中的问题怎么才能刊登出来？我在这问能刊登吗？由于上期看完后给你QQ留言，可你却未回消息，不知为何?现我再问一次，我是重庆的一名玩家，可是却不知你所说的“铭涛电玩”在哪？在最新市场行情里你介绍了它的东西，我想它的产品应该不错吧，我最怕被BOSS黑了，希望能告诉我它的地址在哪？你们的回函卡是直接贴邮票寄还是需要装在信封里寄?是你们挑着中奖人，还是采用抽奖的方式啊？重庆　刘烨杨

—— 在这里给广大玩家道歉了，由于掌机迷的读者相当多，而我们的版面又相当有限，所以不能将大家的信件一一刊登出来，而由于云云本身的时间又不是很多，所以也不能每封信都回复，只是挑选了一些具有代表性的问题登出来，但是大家请放心，只要发给我的邮件我一定会看到，而有些读者的问题虽然我没有回复，但是都可以在杂志上找到答案的，至于有些朋友给我写信是寄到杂志社去了，就好比这期问答无双，实际上就是木头帮我把从掌机迷1-9期所收到的读者来信打印出来再发MAIL给我的，所以大家也许可以看出来，有些来信是有一段时间了，呵呵，“铭涛电玩”是在解放碑邹容路23号，这店的师傅伙计都挺有趣，呵呵。回函卡是直接贴邮票寄的。

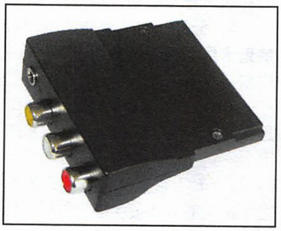
●云云你好：

我是掌机迷的读者，最近卖掉了GBA，想再凑钱入手一部GBASP。也得知目前SP没有翻新机，所以想尽早购入，我就去了当地一家的游戏专卖店询问最新两款颜色SP的价格，并且要求是原装机器和原装电池。BOSS说现在是涨价的时候要850左右，过些时间可能只要800出头，我觉得这不大可能，便一再询问电池肯定是原装的吗？这时BOSS竟然回答了一些让我感到头晕目眩的话，他说现在上海SP根本就买不到原配的电池，连他们自己进货也进不到原装的，还斩钉截铁地说SP因为是日本制造商，所以电源和电池拿到中国来不好用，所以要换掉电池，还说电源也已经换掉（进入市场前），真的有这回事吗？BOSS说上海的SP大多都从广州过来的，说在广州的时候里面的原装电池已被换掉，所以根本就买不到原装电池的SP。苦哉，照此说来，上海的SP玩家岂不悲惨。可BOSS又解释说这不要紧，扬言现在的组装电池做得也不错，开着灯也能用到8、9个小时。这是真的吗？照他这么说如果是真的话，那这用组装电池的SP是不是亚版的，还有日版和亚版的SP都是日本制造的吗？还是……现在买什么版的SP好呢？我是因为白天很忙，只有晚上才能玩的，所以才决定买个SP的，又怕买到组装电池，还请达人们帮我解释一下这些问题和现象。上海　彩仙

—— 一派胡言！这真是牛儿在天上飞，你们那BOSS在地上吹，你不要听BOSS乱讲，基本上组装电池都是店里的BOSS换的，而SP实际上是中国产的，BOSS这样说完全是为自己找借口开脱，你就坚持要原装电池，别理他的。

●云云你好：

我是一位GBA迷，关于GBA的周边我都非常感兴趣。前一段时间我在贵刊的广告上发现了一个名为“GBA的VCD播放器”的周边，我很关注，但查阅了很多资料都没有相关的消息，我还曾打电话咨询都



本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net　pocketgamer@163.com　QQ：22927986I

还是一句老话，我要黄金太阳攻略！有条件的话可以开设一游戏日语学习单元，让广大“日语盲”们学习，哪怕是一点实用的日语也好。殷晓明；上海；

无结果，希望贵刊能给我一个详细的关于“VCD播放器”的介绍。吉林 张坤

—— 目前GBA有种周边叫做电视接收器，可以连接VCD播放器进行观看，而目前又出来了一种周边，很小巧，是专门的音频视频转接器，用这个就可以在GBA上看VCD/DVD，甚至玩PS2，XBOX，GC了，呵呵。至于你说的那种直接用GBA放VCD的周边，据我所知，市场上是没有DI……

●云云你好：

本人有台GBA，是今年入手的（白），由于我今年才看掌机这类杂志，对这类的知识当然是半知半解了（以前是玩GB、FC之类的游戏）。所以，小弟想请云兄帮我解决以下问题：

1、本人想买烧录卡，请问烧录卡是否是XG？请问云兄哪种比较好，小弟想要个有时钟、金手指功能的，128M的可烧几个64M的卡带。还有你们经常说的XGLITE128M全套都有什么？有128MB烧录卡卖吗？价格？

2、请问模拟器是什么？GBA模拟器是否是GBA的配件，VBA模拟器和普通模拟有什么不同？GBTURBO、PC、CF、FFTA都是什么?没听过，可否解释一下。等等，云兄，模拟器是否相当于一台GBA主机，还是指烧录卡？

3、USB读写器与写卡器有何不同？请问一定要GBASP才可以同XG连接吗？GBA可以吗？还有DAT、AVI是什么意思？

4、贵刊每期的XG论坛都有什么XG2MV2.06版这些有何用？是供电脑上进行，还是下载到XG里呀，为什么要更新驱动？

5、云兄，怎从电脑上把游戏烧到卡里，请详细说明一下。

广东 任

——1、烧卡器有很多种，XG2LITE是淘汰产品，你如果想买XG系的卡，可以买他们新出的XG2TURBO，很强，但是目前没有金手指功能，有金手指功能的卡目前市场上有EZFA，EZ2。

2、模拟器实际上是PC上的软件，VBA是一种模拟器的名字（准确地说VBA应该是仿真器），其实也正如你说的、模拟器就相当于一台GBA主机，但是呢，它所运行的是电脑中的ROM文件，而并非是卡带。

3、这些问题……汗……瀑布汗……烧卡器可以用在GBA SP和GBA上……我哭……什么都可以，DAT和AVI是文件类型……大哭……

4、那是XG烧卡器的烧卡程序，在电脑上使用，只有用它才能将游戏ROM烧到烧录卡里，因为更新驱动可以增强硬件性能。

5、买了烧录卡你就知道了。\(m_m)/

●云云你好：

1、本人近来新入手一台SP，789元，机身上印有made in china字样，充满电差不多玩10小时（开灯），不知本人是否上当？

2、还有一个不是问题的问题，本人每天要按5小时左右GB，不知背光和按键的寿命会有多长？能否在出问题时更换零件？

3、本人买了D卡，并且还有怀旧的习惯，过个一两年又想重新玩过，不知电池寿命如何，可否更换？

4、由于住校，且用电不自由，充电麻烦，市场上是否有像随身听那样的可用电池的SP周边产品？价钱如何？河北 宋旭鹏

—— 1、恭喜您，赚了，呵呵。

2、前光和按键的寿命都比较长，出了问题可以换按键，但是就不清楚以后会不会出前光配件了。

3、看情况吧，有的D卡玩俩月就拜拜，有些D卡毅力顽强，坚持一年两年没事。

4、已经有了，很多种型号，几十元就可以搞定，你可以留意电软官方广告。

●云云你好：

小弟最近买了个EZflash一代的128M烧录装备，因为我是电脑白痴，不知怎么用，前几天拜托舍友帮我上网DOWN个驱动程度，能安装，但电脑好像识别不到烧录器。听人说我的烧录器可能是坏的。BOSS说只有一个月保险，但我是7月买的，已经迟了！该游戏距我校有数百公里之遥，叹！

1、应DOWN个什么版本的驱程和烧录程度？

2、具体安装和烧录方法？(早期电软刊登过,但还是看不明白)。

3、如果烧录器真的坏了，买一个新的（不包括烧录卡），大约要多少钱？我不想再被BOSS骗了。

河南 曹云龙

—— 看情况似乎是驱动没安装对，你可以到www.ezflash.cn看看，上面有驱动以及驱动安装方法，烧卡器并不贵，80元以下可以搞定。

●云云你好：

我是一名刚从部队迈入军校的学生。因为是在读军校，虽然说我也有些喜欢玩PC游戏，但始终没有玩GBA方便，因为在课余和午休时可以玩（我没有睡午觉的习惯），这样也就不用担心被队领导发现而挨批评（毕竟我现在属于地下党嘛）！

我想问一下云兄：重庆的电玩店的详细地址（我也是重庆人嘛），等放寒假回家的时候去逛一逛，充实一下自己的游戏目录。

还有就是《掌机迷》开办邮购项目，方便我们这些不容易亲自去电玩店买配件和卡带的人。

广西 蒋定强

—— 要当心哟，俺有个当兵的朋友就是在午休时听MP3被指导员砸个稀烂，重庆电玩店？到处都有啊，像解放碑邹容路有几家，电脑城有一家，而沙坪坝的赛博二楼也有几家嘛。

●云云你好：

我是掌机迷的忠实读者，这两天我想买一台GBASP，开始我看掌机迷书时，以为SP是很大，但我到商场一看，SP又小又精致。我一问AC电源加上SP才800元，我很是纳

曾以为GF才是我唯一的“掌上明珠”，有了GBA，才发觉原来“掌上明珠”可以有两个。刘中杰；22；男；300384；天津市城市建设学院01级材料2班；兴趣：电玩、武术、羽毛球；

闷。我想买一台“圣剑传说”版的GBASP。我想问几个问题：

1、GBASP是否有大小之分呢？

2、“圣剑”版SP大概多少元？

3、模拟器是直接插入机内，就可玩游戏吗？

4、我看掌机迷新推出的天蓝色SP，12500日元，是和“圣剑”版的SP一个颜色吗？我算了一下，SP才625元一台，会不会是made in china？我很想买日本原装的。请回答以上问题。北京　毕铁江

—— 1、什么叫“大小之分”？搞不懂。2、真正的圣剑限定版SP难买啊，你可以买天蓝色的GBA SP，800多搞定。3、再哭……4、没错，就是那种颜色，谁说的625元？晕。

●云云你好：

最近，偶用我的EZ1代256M加了250元换了个EZ2PS，原因有两个：1、EZ1代耗电量太大，我原来只能在SP上玩4小时，痛心。2、支持金手指。可我又遇到问题了，(1)我买EZ2PS时卡上的编号与盒子上不一样，可写卡器却与盒子编号一样。为什么？而且我的EZ2PS只能在SP上用6—7个小时就没电了，是正品吗？(2)我的卡上的许多金手指一用就死机，有时还会导致不能记忆，正常否？(3)我在用EZ2PS玩FFTA时，记录不能，一记录时，两个记录框都显示没记录，再记也记不上去，为什么？另外建议你们会定期送少许新作与旧作的金手指代码，我认为掌机玩家们很需要这些东西。

江苏徐州　张宇

—— 1、不会吧？只能玩4个小时？我估计是你的电池有问题，再怎么EZ1也不止玩4个小时吧。2、编号不一致？你就不能买啊，一定要保证编号一致哟。3、金手指本来就是对游戏进行修改，出现问题也是没法避免的，除非你不用金手指，人家EZ官方在你使用金手指之前不是“友情”提示了吗？呵呵，4、我以前用EZ2玩FFT中文版也出现这种记录不能的现象，但实际上多记录几次，然后再重新开机，发现记录存在，所以我想应该是冲突吧，我近期用EZFA就记录FFT正常，你尝试一下用最新的3.0版软件烧游戏吧。

●云云你好：

1、我的EZ2烧录卡loader为何是蓝底白色的，并且不支持中文菜单？时间没有在loader中显现出来，也不能加，但可以用金手指。烧录程序是1.00 BETA版，买卡时自带的。

2、为何卡带不是蓝色透明的？

3、我到一BOSS朋友处看他进的EZ2背后电路板上的日期是2003.9，而我的是2003.6，为什么，我的烧录卡背后的FLASH芯片为什么比BOSS处的大一些？

4、我用BOSS处的1.02版烧录时，为何只能识别烧录器而无法识别卡带？（1.0 BETA版则无问题）请问，我是否买到假货了（本人觉得应该不太可能吧！），我买到的是否是测试版的（以前某杂志上介绍过EZ2的测试情况，卡带电路板后也是2003.6的）。我要想使用1.02的驱动应该怎么办呢？我的卡带是8月20日买的，如果是测试版的我能否将其寄回原厂调换呢？这毕竟是700多大元买回来的呢。（另：我想早期购入EZ2的一些玩家也有这样的问题）。昆明　尚

—— 烧卡软件太旧了，用最新的3.0版吧，无论是EZ1、EZ2、EZPS通吃，呵呵。EZ2的电路板有不同时期生产的。你的卡在BOSS处无法识别是因为你卡里的LOADER和他烧卡程序带的LOADER版本不一，用烧卡软件对卡带进行格式化即可。

●云云你好：

1、新买的卡要充电8小时，是否绿灯亮时才停止呢？在插拔卡时应注意什么，现在新包装都取消了驱动光盘，根本不知大概内容（谁说没128M，都有PS版了）。

2、如何安驱动？按提示安装有2个选项，怎样选择？太感谢VOL.7送的EZ2新驱动，有（背2）（背4）芯片版我怎么选择？是否安上便可以烧游戏，可是打开却只有“帮助”是可选择，我没上网，是否要上网才能运行？（图标是不是一个宝箱的样子？）

3、如何使用金手指功能？怎样将以前的存档烧到烧录卡上，能不能将D卡内容删除，烧上等量的ROM（手上有较多资源，拜托！）。

为什么没其它烧录卡论坛只有XG，我们这边没其它烧录卡只有EZ，而且EZ为名厂出品，应把“XG论坛”改为“烧录卡论坛”较好吧。VOL.7很不错，尤其口袋!内容充实，下期考虑送啥？改少些手机内容吧，毕竟有千来元的人不多，加一页烧卡器论坛“口袋火红、叶绿”何时上市，有比卡超在该版本里吗？（主要登场）

广东　黄昌文

—— 1、充一晚上就够了，插拔卡没多少注意事项，就是千万不要在烧卡过程中拔卡，谨记。

2、把烧卡器连到电脑上系统会自动安驱动，那两个选项中选第二个选项，然后选择驱动所在的位置即可一路回车。不需上网，只要有ROM就行。

3、在ROM列表的金手指项点右键即可使用金手指，更新存档请见“菜单栏”，D卡如果不进行改造就不能进行写入动作，但是如果你用GBALINK烧卡器再对D卡进行改造就可以进行烧卡了，EZFLASH没有这功能。

本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net pocketgamer@163.com QQ:22979861

问&答&无双

提问　回答　云云主持



奋斗在一线的战士们

PG工房

无论是新读者还是与我们相伴十期的老读者
这期都是具有纪念意义的一辑
下面登场的
可以说是使《掌机迷》从无到有，从稚嫩走向成熟的功臣

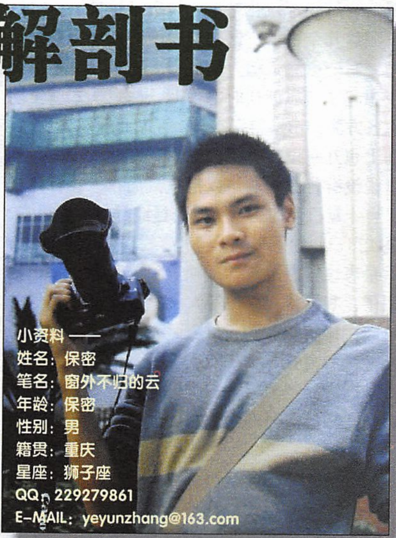
我们的改变，有他们的汗水，更有你们的支持
我们的成功，有他们的努力，更有你们的参与
因此，有必要，也是时候，让我们互相认识一下了

或许偶然间你会发现，我们就在你的身边
而我们的队伍，同样欢迎你的加盟
这是“PG工房”人士报告第一期，但不是最后一期

我是一个住校生，每当我买到新的一期《掌机迷》，都能缓解我巨大的学习压力，给我带来无限乐趣。瓮野；17；男；101301；北京市顺义区牛栏山镇龙王头村；兴趣：玩掌机、看书、踢足球； 雪人：我们愿意成为所有学生朋友们的朋友！

云云的自我解剖书

在几年的电软文化熏陶之下，自己也和大多数读者一样开始做起了“去电软当编辑”这种伟大的梦……



可叹世事变幻莫测，半年前的我还在为高考而奋斗，如今却鬼使神差地成为了《掌机迷》的特约作者，自己都很难相信现在的我会过上这种每月为读者挥毫泼墨（汗……）的日子，如果说全是机遇的话相信读者都会B4我（这家伙靠什么混出来的嘛），其实我和大多数读者一样，打小都是电软的重度读者，直到现在都还记得以前每个月是眼巴巴地等电软，而且当时是和众多同学一起凑8.4元，书拿到手后往往就要排队阅读，而我呢，一般就是主动请缨担当上买书大使的重任，所以呢，我自然就是第一个看的人，翻开散发着墨香的电软，那时就觉得自己是天底下最幸福的人，在几年的电软文化熏陶之下，自己也和大多数读者一样开始做起了“去电软当编辑”这种伟大的梦，而自己当时也深知那不过是一个少年美好的梦想而已，实现的可能性几乎为零，毕竟在初中高中的时候，对于自己的前途也只能是憧憬……

至于我怎么到电软来写稿的呢？是这样的，读者们都已经熟悉，我所写的文章无论是百分之百都是和模拟，汉化有关，而这些也都是以掌机为基础，这绝非偶然，我是属于那种比较注重游戏性的人，一般RPG很少玩，擅长的是动作，格斗，赛车这些类型，看到这些大家心里也有数了，我是狂热的任天堂派（也可以算上已经死去的SEGA迷），崇尚的就是游戏性至上，而掌机恰恰能满足我的要求，简单却又乐趣无穷，另外一点比较闹心的原因是家里管教得比较严格，爸妈都是望子成龙，思想有些保守，他们是万万不能容忍我玩家用机的，所以我也只能搞地下党了，当初买GBA（第二个，我自己在GBA发售之初就买了，可惜几个月后被盗了）以及GBA SP和烧录卡的时候还是找妈妈集资，可能大家要问为什么我妈会允许，说起来很糗，实际上我是把GBA的扩展功能查单词拿给我妈看，汗……小朋友可不要学我哟。GBA玩了些时候，自己也有些心得感受，总觉得要和所有的玩友一起分享才行，这时候就想起了自己的那个梦想，虽然说实现起来有难度嘛，但是给电软投稿也算是很伟大的事嘛，于是就写了一篇《GBA电源探索》的稿子投到了电软的科普园地，可惜这篇自己以为很得意的稿子却遭科普园地编辑小天天的封杀，当时挺伤心的，毕竟是自己的处女作嘛（其实处女作只是指电软而已，自己在之前就在《电脑报》，《中国电脑教育报》等报刊上发表过文章），不过可喜的是自己第二篇稿子很顺利的就被小天天刊登了，那是一篇介绍使用日文翻译网站的文章，现在想起来是很菜的，也不知道自己怎么好意思把那种文章拿出手，不过也算是万幸了，有了那篇文章，才有了现在掌机迷的云云，呵呵。后来自己就陆陆续续地在电软上发表一系列使用GBA扩展功能（比如听MP3，看小说，看图片）的文章，正因为如此，我不得去留意那些和GBA模拟烧录有关的东西，也就这样才得以认识了很多高手，于是若干篇和掌机模拟汉化有关的稿件也就破土而出，这之间让我颇为自豪的是一个台湾GBA开发者也就是看图软件PICTUREBOY的作者DEVON接受了我的采访，两岸的交流啊，意义重大哟。其实我在《掌机迷》创刊前和风林并不熟悉，只是在之前彼此认识，后来听说电软要搞一本掌机的专门志，因为之前电软有过数次GB读本的经验，而且最近的一次搞了个GBA增刊，大家就开始酝酿起来了。而他也知道我在电软写GBA方面的稿子，就这样我就很自然地来了掌机迷写稿。

现在在杂志上我主持了《封神榜》，《问答

在对网游渐渐疲惫的日子里，偶然看到《掌机迷》，谢谢你！让我回忆起当初玩GB时那份纯粹的心情。
张豪；18；男；353000；福建省南平市第一中学高三4班；兴趣：足球、音乐；E-MAIL：happy 4 zhang@sina.com；

无双》，《模拟汉化站》，《市场行情》，《达人王》这几个栏目，偶尔时间多的话还会做一些专题，写一点测试稿，而提到上面那几个栏目又让我想起了杂志创刊时的情形，毕竟一本新生的杂志各方面都不是特别完善，尤其是掌机专门志，市面上也几乎没有类似的杂志，即使有少数，也可以说没有什么经验可以借鉴，而我一直都是把自己当作掌机迷的人，所以也是绞尽脑汁地思索，于是就自己原创了《封神榜》等栏目(再汗……），最后杂志也慢慢地开始成熟，目前基本上都已经定型了，我觉得《掌机迷》和其他市面上其他的掌机志相比所特有的长处就是发展迅速，栏目分类好，亲和力强，物美价廉，礼品多多，而且我们所掌握的猛料非常之多，随时都能给大家带来惊喜（比如前段时间给大家报道的EZFA国内上市以及GBA SP翻新机现象），而且我们是有活力的，是不断发展的，所以杂志绝对不会局限于目前的形式，我们定会求新求变，力求给大家以更多实惠更多惊喜，当然，我作为掌机迷的一员，也会不断充电，不断进步的，这样才能对得起读者，对得起杂志。

目前我是一名在校大学生，在为着学业而努力，又是班上的班长，同时每个月又要筹备掌机迷，可以说稍不留意就不能好好处理写稿与学习两方面的关系，也就好比读者处理游戏与学习之间的关系一样（实际上现在我的游戏时间很少，很少，已经对学习没有干扰了），但是我始终是把做栏目作为自己的兴趣，呵呵，同时也希望以后能成为自己一生从事的职业，真正实现自己年幼时那个美好的梦……



真实姓名：李燮　出生：公元1982年8月22日
来自：哈尔滨　游龄：12年

擅长游戏类型：FTG，RPG，音乐游戏，ACT等
喜欢的游戏：莎木，FF，心跳，樱战，VF等
兴趣爱好：游戏，动漫，上网，音乐，写作，足球
学历：本科（计算机专业）
拥有主机：PS2，DC，GC，GBASP
特长：熬夜赶稿（或者熬夜聊天>_<）
性格：多重性格（最近才发现的-_-b）
常驻论坛：TGFC



ID:GUGU

游戏改变了我的生活，甚至是性格……但是它却永远无法主导我的生活。

当从主编那里听到要求写个这样的东东时还多少有些意外，没想到这么快就要和读者见面。可是区区800字的限量却又显得那样的微不足道，总有一种放不开的感觉。如果真的要写自传之类的东西，估计8千字，8万字可能都不够吧（笑）。

其实作为游龄比较高的玩家，每个人都有自己对游戏的理解，每个人都有自己的一段游戏经历史，甚至还会似曾相识……生活在这个年代里的年轻人都或多或少被社会的大环境所左右，无论是生活上还是思想的。我们之所以会选择游戏是有我们的原因的，而游戏带给我们了什么，我想每个人都有自己的理解。但是至少对我个人来说，游戏改变了我的生活，甚至是性格……但是它却永远无法主导我的生活，这是为什么？我一直在寻找着答案，渐渐的渐渐的……随着年龄的增长和阅历的增多我才逐渐的明白——原来还是因为“感情”……

人终究是感情丰富的“动物”，没有人可以抛弃下感情而独立存在于人群中。曾经的我对人与人的关系极度消极。以为只有游戏才可以使我获得快乐。长大了才发现那时的观点是多么的幼稚和可笑。游戏毕竟也是人做的，玩游戏的过程其实不就是一个与制作人间接交流的过程吗？更

游戏不是生活，但没有游戏也不叫生活；我热爱游戏，热爱生活，更爱《掌机迷》！孙广钰：22；男；266300；山东省胶州湾工业园二区8号路；兴趣：电脑、游戏；
雪人：爱游戏，爱生活。玩物不丧志！

何况，我发觉自己到底是因为什么而喜欢上游戏，我所喜欢的游戏都是需要感情去培养的，原来我已经把感情都给予了她，而现实中的我却越来越变得冷酷无情。还好悬崖勒马，及时反省。我没有因此而失去自我，当然游戏也无法抛弃，而且比以前更爱她了。这的确是值得庆幸的事情……

现在的我总是在庆幸，能够有今天的成绩除了自己的努力外，主要还是要归功于有这么好的主编，这么好的同事，当然还有这么多热心的读者。一直希望可以向所有认真看过自己的文章的亲口说声谢谢，无论得到是褒赞还是批评，但却实在有些力不从心。自己现在能做的就只有继续努力工作，希望在新的一年里可以为读者献上更多更好的文章。

人总是有失落的时候，经历过痛苦才知道幸福的来之不易。在自己最失落的时候曾经有一个人伸给我一双温暖的手……虽然无法企及，甚至是有些虚无缥缈。但是现在时时想来却又那么的真实……在写下上面这段文字的时候耳边一直环绕着“There You' ll Be”这首歌。“In my heart there will always be a place for you”希望这段晦涩的文字不会把大家搞的一头雾水，无论如何“wherever I am There you' ll be……”



不放弃游戏，但不想一个人游戏。

转生之炎



八年抗战，转瞬之间就到了大学毕业，曾经走过的路有时候变得异常清晰。曾经在机厅前瞪着KOF97的画面说不出话来，曾经为了买一台自己的PS和好友足足省吃俭用了半年多，曾经为某一个游戏跑遍了重庆的大街小巷，曾经为了PS2负债累累……我相信这是许许多多爱好游戏者共同的经历而非我独有，只是，虽然是同一个故事，可是对于身在其他的每一个人都有着非凡的意义，这代表着我们曾经走过，正在走着，或将要走上的路。后来开始给游戏杂志做稿子，最初是《游戏批评》，很感谢彩火，我现在走上媒体从业者的道路，其中有你不小的影响，当时写了不少游戏评论，现在想起来，稚嫩得让人有点汗颜。随着自己日语水平的UP，继评论、杂文后开始接手攻略。动作苦手，偏好剧情，最爱小说。自己比较感兴趣的约莫《最终幻想10》&《最终幻想10—2》剧情、《寂静岭3》小说、研究，《逆转裁判》系列小说几部，然后就是接下的《掌机迷》稿子，比如《铸剑物语》、《火焰的气息》、《真女神转生》、《马里奥与路易》、《洛克人锦标赛EXE》等，出自我手。

现在已经没有了当初对游戏狂热的期待和崇拜，或者说是很难有让我心动的游戏。只不过，每当我浪里淘沙地将它发掘出来时，都止不住一阵狂喜。我们都说现今的游戏变了，变得越来越没有味道；在我看来，其实游戏没有变，变的只有人的心情。试想又有几人会在工作堆积如山的时候去轻松游戏呢？现在才发现，让人快乐的并不是游戏，而是游戏时的心境和人。曾经的游戏玩伴，在为个各自的事业、理想忙碌；而自己呢不也是这样吗？游戏之于人生已经不在是全部，而仅仅只是为生活增加了一丝颜色而已。回忆以前有了游戏就有了全部的生活虽然有些怀念，却绝不羡慕。比起游戏，现在生活有我更加期待的东西，不放弃游戏，但不想一个人游戏。

留下我的QQ：16812376，转生之炎，想和大家探讨一下游戏，以及一些游戏之外的东西。



因为月轮这个游戏使我爱上了掌机，才会让我有今天的成就。

C.A.B.个人感受篇

姓名：孙潇郴　笔名：C.A.B.　年龄：19岁　爱好：电子游戏、游泳

偶1985年出生，1991进入偶们那的江川路小学读书，1996年考入上海市闵行五中，2000年考入5年制大专—上海电机技术高等专科学校，直到如今还在学习ING……。

自从儿时起偶就非常喜欢电子游戏了，说来话长……

那是一个幸福的年代，当时偶只有6岁。某一天老爸和舅舅外出回家时手里提着一样东西，我好奇地看了半天也没看明白，（其实就是个FC呗）。偶那时太小，不懂DI~~~。之后他俩看着说明书把FC插上了TV，开始爽了起来，偶就在一旁看啊看，就是看不个明白，汗……看着老爸兴奋地拿着个手柄在摇摇晃晃地说："这里！那里！"真让偶看不懂，8过当时偶只知道要控制那个小人跳啊跳，跳到最后就可以胜利了……

之后偶开始尝试那玩样儿，只要老爸在一边玩，偶就拿着另一个手柄按几下，老爸时常看着我说："打的8错嘛~"。（现在一想他这么说偶……汗）当时的偶当然什么都8知道啦，不过还是"玩"的很开心。

现在回忆起当年的情景，我的游戏水平真是太烂了-_-。要说起为什么如今我非常喜欢游戏，那还是个缘分所造成的，呵呵。

在考进5年制大专以后，也就是01年5月份，我陪一个朋友去买GBA，那时候我连个GB都不知道，之后看他玩恶魔城月轮这个游戏，自己感觉非常好玩，看着攻略玩起了游戏。就是这么一款动作游戏让我"迷"上了GBA。此后的数个月，我开始存钱买主机和卡带，就这样GBA陪伴了2年多的生活，给我带来了无数的快乐和美好的回忆。也因为月轮这个游戏使我爱上了掌机，才会让我有今天的成就^-^。

想当年，恶魔城月轮我玩了至少1年半，之后的超级马里奥和马里奥赛车也都让我的游戏水平有了大大地提高。可能自己天生就擅长打ACT游戏吧，和同学挑战我几乎全胜（不夸张，也可能我们那的高手少），而且自己越玩越觉的刺激和爽快，可能这就是为什么自己喜欢动作游戏的理由吧。

去年7月在看了《掌机迷》上有封神榜栏目以后使我热血沸腾，在第一次把马里奥赛车的影像给云云看了之后便知道自己打游戏还算不错，之后就开始向掌机迷投稿封神榜栏目，而且写了一些动作游戏的攻略和研究。最后得到了偶像——风林的批准，成为了PG工房得一员。作为一个奋斗在一线的作者，感觉还是有一些压力的，毕竟有时为了配合杂志，要连夜工作，不过我觉得这样做很值得，不仅是我本人的一大兴趣，同样也要为了广大的游戏爱好者所考虑。

最后，在新的一年里我会更加努力地为玩家们献上最完整，最全面得攻略，也祝愿掌机迷们能够得到自己喜欢的游戏，玩得更开心。



对偶来说游戏的感受就是和好友游戏时的美好回忆。

gokumine

原名董国峰，河北沧州人氏。一直以菜菜鸟达人自称（就是菜鸟中的菜鸟里面选出来来的达人），因为偶的周围都是一群鸟……（没等话说完偶已经被打晕了）。要说从第一次玩游戏开始那么有十个手指头加上五个脚指头那么多年了，也算是一个老菜菜鸟了吧。

感谢上帝给了我一双手、一双眼睛和一双耳朵，当然还有一颗热爱游戏的心。
张屹吟；17；男；657000；云南省昭通市北顺城街119号；兴趣：电玩、音乐、吉它、漫画；QQ：274357740；

对于游戏的感情还真是不好说。记得小时候第一次看见亚达利主机的时候就被这个叫“游戏机”的东西吸引了（那时候偶还没有上小学），上一年级后我们这里才见到FC（那时候FC已经在日本发售好几年了），开始迷恋上“魂斗罗”，然后一直在玩FC游戏，不过快上初中的时候曾经中断了一段时间的游戏，后改玩街机。到了中学时期又赶上“红警”开始出现，尤其是初三阶段（因为是私立学校，要住宿舍），偶这个学生会委员兼宿舍长经常带领我们308宿舍的成员晚上从3楼大“逃亡”，包业打游戏。后来查夜紧了，行动也就少了，不过GB却走入了我的视野。那时候我们宿舍是刘然先买的GB，也是从他的那个GB开始喜欢上掌机的。每天我们几个人轮流玩，晚上打着手电加夜班，那时候床铺版下面都是用电池铺的（想起来就自豪，绝不夸张）。就是那段时间接触了刚出不久的《口袋红》，也是从那时候开始接触RPG的游戏，而且是越发不可收拾（口袋系列作品现在累计1000小时以上，不包括GBA作品）。不过老是玩人家的掌机也不是个事儿，于是开始攒钱买自己的GB了，最后我们宿舍里有了3台GB，也是学校里仅有的3台。掌机生活就是这样开始了，而且一直没有断过。

毕业以后到一家网吧里面做了网管，开始了自己每天上网的日子。不过平时很无聊，于是开始自学制作个人网站，当然也是掌机相关的了。因为电软曾经带给自己很多感动所以把名字就定成了“游戏集中营”，而且用了第一个拼音的开头的yxjzy.com做了域名（抢先注册，哈哈）。杂志方面那时候恰巧赶上“闯关族的家”把无类换成了风林，对突然失踪的无类简直无法接受，于是开始找风林的毛病。大概在某期上看见其说“GBA盗版卡带价格已经……”后一心的怒气找到了发泄点，借此机会痛骂一番，结果在下期杂志却被风林给贴了出来，实在是想象不到。也是从那时候开始了和风林的联系。后来把自己的写给自己网站的一些文章和攻略拿给他看，从《机战A》的短评到第一篇RPG攻略《西红柿王国大冒险》开始了为杂志撰写攻略，到了次年风林开始企划掌机专门杂志，于是接到任务开始大量搜集掌机相关信息，多亏自己办网站收集的大量资料，帮了很大的忙。大概一个半月后，《掌机迷》就出生了。

对偶来说游戏的感受就是和好友游戏时的美好回忆。玩的开心“游戏”的目的就达到了，这才是真正的游戏。

看电软的广告邮购卡带，拼命找人换卡……

游戏商人



网名：游戏商人
性别：男（各位MM看清楚了哦）
年龄：21/22（之间啦）
职业：学生/工作（西安西北大学/晶合软件）

游戏商人只是一名很普通玩家，请大家不要把我想的很另类，起初认识掌机是从接触俄罗斯方块开始的，没办法，那时候乡下地方谁还见过高级主机啊，有台FC就了不起了，当然也有部分人有PS一汗！后来高中时期通过朋友搞到一台二手GB砖头机，下面的情况估计有很多老玩家与我相似吧，看电软的广告邮购卡带，拼命找人换卡（那时候一盘GB卡很宝贵的说）。

慢慢的网络流行了起来，商人也被同学一起叫去上网泡MM，结果屡次失败，后来学会了制作个人主页，就想为自己喜欢的GB做一个主页吧，那时候的网络真好，免费空间一大堆，很容易就申请了一个免费的主页空间，做了一个简单的个人页面起名为游戏商人之家，此主页存在将近一年多但几乎无人问津。

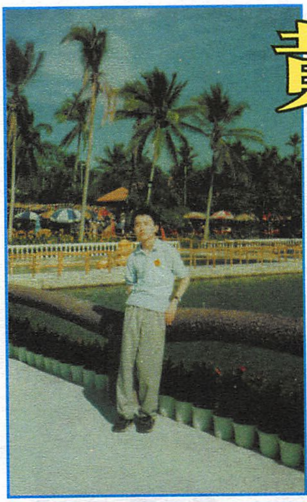
商人高中毕业上了大学，在大学内经过一年的学习自身素质得到了不少的提高，终于在2002年9月1日“掌机之王”成立了，建站初期域名为gbgba.126.com；同年10月，“掌机之王论坛”建立，为大家带来的思想情感交流的空间，并正式启用国际域名www.gbgba.com；11月，掌机之王第一次改版，网站逐渐被大家了解，访问量飞速提升。随着论坛注册人数的增加，老服务器不堪重负，次年元月，论坛更换新服

务器并启用新的论坛域名www.17game8.com；2003年3月，掌机之王规模进一步扩大，继而进行了第二次改版，整个网站建设趋于成熟化。同年5月、7月，掌机之王建立起具有相当实力的两个创作小组——PGCG游戏汉化小组和PG游戏攻略小组。

“掌机之王”从一年前的一个毫不起眼无人问津的边区小站发展到所有游戏迷都无法忘记的知名游戏主题站；从日访量不足半百发展成为每天过五万人光临的网站；从单纯的转载游戏文章发展到具有雄厚的原创实力的大型原创综合性人性化网站；从一个只有单纯提供游戏ROM下载发展到拥有众多栏目板块的网站……

“掌机之王”拥有4名网站管理员：游戏商人、yue、全球通、diony，众多论坛坛主版主：娃娃生、刘泪、天天、唐晓东、银色魅力、hero3000.堕天使.MAX、魔剑士但丁、BTKR……。他们都是精英分子，掌机之王的飞速发展正是凭借着他们的辛勤与智慧。除此自外，掌机之王一直得到许多热心人的鼎力支持，网站的繁荣也一样离不开他们的力量。

“掌机之王”游戏网站一直致力于发展成为国际知名游戏站点，并坚定的为这一目标而不懈努力着，我们也不断的学习着，不断的充实着，一步步迈向成熟，但网站依然是属于大家的，号召大家给予掌机之王以最大的支持。



黄巍 LoftyBoy

写攻略在很多人看来并没有什么了不起，这带来的后果就是前些年那种让人津津乐道念念不忘的攻略越来越少，取而代之的是各类肤浅简单的流程……

86年9月：阳光明媚的夏季里我出生了，八斤的体重即使在小康生活的今天也算是相当合格的大胖小子，几乎每个见到我的人都会忍不住捏一下我“松软”的胖脸，有的甚至会丢下一句“这圆滚滚的胖墩真好玩”（-_-b）。令人遗憾的是，今天我的体重在班上已经是算得上号的超轻量级人物，刮风下雨时陌生人都会尽量远离我，免得突然间我倒下时被压成重伤（T_T）。

93年9月：七岁开始读小学的人不多，所以那段时间比所有同学都年长一岁的我以为可以在学校横行霸道了，因此无论有什么事我都会摆出一副大哥指导小弟的样子，气势所及之处足够让人郁闷好几天。但是，没什么“后台”的我很快就被自己的“小弟”教训了几次，也就是从那时起，我开始比较注重默默提升个人的能力（不是战斗力...），张扬在我身上基本消失了。

96年7月：PS和SS两大家用游戏机在当时处于十分鼎盛的时期，每天放学之后我都会跟同学往机厅里面钻，许多经典的名作被还不懂几句日文的我——“体会”，虽然语言不通就去玩游戏十分痛苦，但我还是非常珍惜每一款接触到的游戏，印象中这些作品的大多数都是在各路情报的指导下将其圆满了的。也许正是当时的好习惯，使得我今天对游戏的研究可以勉强拿得上《掌机迷》的台面吧（啥？都是不值一提的东西？......谁有武器，我要灭了你...）。

98年4月：这是我第一次买电软的时间，兼具实用性和娱乐性的她在那会儿是很受欢迎的，我很快就陷入了她所营造的世界，大量的获取业界发生的各种新闻，了解各种游戏的各类情报，在她的指引下，我在电视游戏方面的羽翼渐渐丰满。

99年9月：在下有幸进入贵阳市第十七中学，这是贵阳最好的初中之一，在那里与我同窗的几个好兄弟现在都是出色的人物，无论身处何方他们都能走在队伍的前列。受他们的影响，初中三年我成

看到风林兄说的GBA必假无疑那句话，我的心无限寒。我正在鼓动前桌买GBA，现在好了，俺们联机光明之魂的愿望破灭了。SP又太贵……张黎莹；17；女；537700；广西陆川县中学高三2班；兴趣：TV GAME、动漫、游戏音乐；

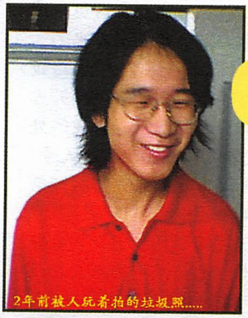
长得很快，无论在学习上还是生活上都登上了一个新的台阶，若不是这么幸运的遇到这些他们，想必现在我只会在某个穷乡僻壤的学校里透过黑暗里的一点光亮来看世界吧（众人：有那么夸张吗？你是古鲁姆的后代啊？）。

2002年9月：凭借中考优异的成绩我开始在重点高中学习，虽然这里的同学比较纯朴，缺少很多这个年纪应该有的朝气，但我很喜欢他们，因为他们沉默中散发出来的气息着实让人感到很强的压力，让我这个热血的家伙感到了战斗的信号，体会着在学习上冲锋陷阵的快感……（众人：BT……）。

2003年4月：在跟风林取得联系后，我开始为《掌机迷》的成长出力至今。

写攻略在很多人看来并没有什么了不起，因此常常都会在论坛上看到昨天发售的游戏为什么今天还没有攻略的质问，而且时常带着一副天经地义的口气。是啊，网络的发展让攻略已经不再像以前那样珍贵，随便在Google里键入一个游戏名都能找到一堆质量不一的“完美攻略”来，这带来的后果就是前些年那种让人津津乐道念念不忘的攻略越来越少，取而代之的是各类肤浅简单的流程，对游戏的出采处不做任何着墨的“裸文”，这种写作方式如果放在PC游戏攻略的制作上无可厚非，毕竟人家中文游戏一箩一箩的来，对一些问题不会因为语言障碍而难以下手。但是现在就连大多数PC游戏攻略都不厌其烦穿上“衣服”的今天，我们有着语言障碍的TV游戏玩家得到的却是对剧情避而不谈的流程，这让我很是忿忿不平，所以，自从我开始为《掌机迷》写稿以来，我都在尽自己所能改变这种现状，也许收效并不明显，但是我相信随着玩友水平的提高，对裸文的不满加大，那些还在觉得攻略就是流程的作者一定也会改变的。

前面说到攻略写作的速度问题，这里就大概介绍一下我写一篇攻略的过程吧：如果游戏是ACT类型的，那通关两遍是基本的要求，第一遍对各种要素了解个大概，第二遍开始进行攻略，复杂点的大作仔细玩上三四遍是常有的事。如果是RPG，时间不紧通关两遍后攻略出炉，时间紧迫的话就会在尽量玩出每一个事件的情况下把文章写出来，遗漏的部分在以后进行补完。这一过程相信大多数的作者都是如此。这简单的概括对每位作者而言意味着连续几十小时的奋斗，期间还要应付各种突如其来的问题，如停电、地震、洪水……，最后的成品被称为心血结晶是一点都不为过的，当然，裸文的诞生过程是否如此就不得而知了。说这些就是希望各位明白，要想看到一篇精彩的攻略，不是你去催去要就能得到的，多等些时间在《掌机迷》上就会有质量远超裸文的攻略出现了，所以，耐下性子，让我们大家共同创建一个良性的游戏空间！


2年前被人玩着拍的垃圾照.....

本人就是路痴……

ChinaGBA正树

现居ChinaGBA.com 工作组组长……啊，最大的是管理员，CG（ChinaGba的简称……）的零约旅团副团长。估计，在《掌机迷》之前，也有一些读者看过某树的文章吧……嘿嘿，对了……那个现在已哈……的《XX》上。木头问某树要简历……这个怎么说呢。某树从1X岁开始正式接触TVGAME，17岁与朋友一起搞了个《机战同盟》，当时的注册人数，加一些少量的马甲……和N多的只注册不发言的人有2W多人。寒死，

雪人：女生最高！大木头，打破了一位MM的梦，你要全责！　风林：我今天才知道，原来说实话也是有罪的！

N年前了（N>5？）之后呢……之后，加入某树当地电信旗下的网站做游戏版主（表问了,现在该区已取消）。再之后……2年前了,在某杂志上做了近半年的编辑－ －。后来，沉默了半年,也就说是修整吧。然后……在CG再次出现……结果被抓为工作组组长至今……(这个简历好像长了点……呵呵）

某树其实是夏亚的FANS，很惊讶吧？某树最早是《机战》的FANS，安藤正树这个对于当时只玩了《第2次超级机器人大战》（注：FC版）机战菜菜来说，对与阿姆罗，夏亚等高达人物都不熟……这个路痴自然是最好的选择了。(密报：据了解，$☆正树★本人就是路痴，并且……是GF认证）。之后看过高达之后，某树发现夏亚太像自己了，所以，常常自称自己就是夏亚（众人：快打精神病院电话……）。至此，对高达游戏十分敏感，特别是有夏亚的,甚至连池田秀一有出场的都……（妄想症表现之一）。∴一个机战狂人就这样诞生了。同时，也养成了正树玩游戏的怪癖……自己不看中的游戏，打死也不玩……所以，最高人气RPG游戏《最终幻想》就根本没怎么碰过，并且，某树一直骂FF老掉牙……总是LOVE LOVE。（FF FANS：大家上啊……）不过传说系列和幻水系列就十分看好呢（在写这篇东西前，刚看了官方发表的幻水IV的预告动画……）。所以，正树在去年写了一篇《名侦探柯南 被狙击的名侦探》的攻略也一点不奇怪（其实，本人是新一大FANS，妄想症表现之二）。在过去的2003年中，正树为我们的PG贡献了三篇攻略，我们全CG也写了……写多少篇来着，寒死....忘了。

对了，大家在拿到这本杂志时，甲申年正月都快过完了吧？在此，我谨代表我们ChinaGba零约旅团全体攻略制作人员，向各位读者拜个晚年。2004新年将是一个充满着机遇与挑战的一年,PS2行货在全国的销售道路的全面铺开，传说中的GBA中国版也可能发售等等……并且，我们ChinaGBA的攻略制作小组，也在1月份由两个制作团队完全合并为一个团队——零约旅团。我们的旅团除了还有我正树等其他几位在掌机迷上露过脸的之外，还有一些强人，如新狼（团长——）等（不写多了...怕超字）。也将在这新的一年中为大家制作出更好更棒的攻略，当然也要多多支持我们的《掌机迷》啦……



不拿出点像样的东西来读者是不会买帐的……

严俊

昵称阿俊，笔名亚人（取名字偏旁），80年生人。高中时代主修汽车专业，后于南昌教育学院攻读。毕业后曾在中国人民银行担任过N年金库密码锁技术员，现任撰稿人兼电玩店BOSS。

阿俊七宗最
- 最怀念的主机：FC
- 最常玩的游戏：胜利十一人
- 最大的弱点：心软
- 最得意的特技：漫才（相声）
- 最爱吃的食物：新奥尔良烤翅
- 最崇拜的电影明星：李小龙
- 最向往的旅游地：日本

03年，工作方面算是中规中矩吧，没啥大的突破。开个小店年终帐一算，到头来一万块都没赚到，这鱼与熊掌咋就是冤家呢，不明白。伪非奸商还真不是好当的，什么时候要转个正就好了。那篇奸商的感慨倒是没给我少惹麻烦，居然还有同行拿着当期杂志到商城管理处去告我，呵呵（苦笑）。好在还有那么多玩友理解我的处境，还有那么多读者支持我的攻略，也就知足了，人嘛，图个安心自在。另外，总感觉国内电玩杂志之间的竞争是日趋激烈，几乎到了肉搏的地步，无论是硬件还是软件或是人才上的。新的一年里压在编辑和我们撰稿人身的担子还真轻不了，深知不拿出点像样的东西来读者是不会买帐的。阿俊惟有玩命制作精良的攻略给大家一个

“十·一”手机被偷，我曰：“我早想换一个了”。“十一·一”PS被盗，我曰：“我还有GBA”。“十二·一”《掌》1—7被骗，我曰：“你能砍我一刀吗？我不活了”。王炜；21；男；710077；陕西省西安市西安外事学院南区241信息；

交代了，总之掌机迷这本书我是一定会支持到底的，您呢？为了他秃子经常9点钟还在编辑部忙活儿，然后赶最后一班地铁回家，这厮不容易啊。

03年，洋快餐没少吃，那个蜜汁烤翅实在是难以抗拒啊，腰围也从21发到了24。眼看着就要步了秃子的后尘，被朋友拉去踢真球。想想，天天坐在电视机前用手踢实况，也爱看球赛转播，咋就没想到自己到足球场上试一把呢。从此竟一发不可收拾，不过要说球技那真叫笑死人，身披米兰9号，和英扎吉还有点类似，带球技术烂的可以。实况里是我铲别人，球场上是被别人铲，踢后卫的时候漏球、手球，踢前锋的时候丢球，经常被队友鄙视的体无完肤。后来也就习惯了，自嘲为十一人中的半个人，干脆平时不拿球了，就蹲在禁区里等着捡屎。不过也曾经有过得意之作，客串门将时玩了一计伊基塔式救球，他是双脚，我是单脚。最满意的还是那次单刀穿挡射门，爽就一个字。此后没事就在家带带球，自我陶醉一番。正月初六家中笨狗满屋子乱拉屎，操起足球照着狗头就是一脚。架式一拉，啪，手正甩在壁橱上，那个疼啊。揉了半天没事了，又在屋里玩了几个夸张的变向带球，匡，狗碗翻了,水撒了一地。看啥，拖吧。回头笨狗又在唱对台戏了，冲上去就是大力射狗，一脚踩在湿滑的地板上，轰，这下倒好，球飞了，人直接躺倒。要说起来今年又是猴年了，不是我迷信，那个费赫尔不就被一张黄牌吓死了吗，才24岁。红酷裤这玩意儿还真得穿上，本命年嘛。

最后阿俊衷心祝愿所有的玩家猴年工作学习省心，生活娱乐开心。

皮卡秋

30岁了还玩游戏，在电玩届也算是前辈级的了。也算是一分执着吧……

网名：皮卡秋
建立的网站：
口袋妖怪网 http://www.pmgba.com
口袋妖怪论坛 http://www.pmbbs.com
口袋下载网 http://www.qz0.com
口袋综合网 http://www.shenyou.cn
QQ：180651500
Email：vipsinacom@vip.sina.com
姓名：林晓平
年龄：30
毕业院校：厦门大学
身高：1.74m
星座：天蝎
爱好：做网站，集邮，任天堂的GAME
拥有的主机：GB、GBC、GBL、GBA、GBASP、NGC



30岁了还玩游戏，在电玩届也算是前辈级的了。也算是一分执着吧，凭借16年的游戏龄和对口袋妖怪游戏的特别喜好，我在2003年2月22日小女儿舒寒的诞生日（说是纪念，倒不如说是作为推脱做父亲责任的借口）建立了口袋妖怪网站，本意为口袋玩家提供一个研究游戏的场所，心想有人访问就行了，不料从此一发不可收拾。一开始自然少不了老手的鄙视和同行的敌视，但顶住压力，不怕被耻笑，坚持自己的前进方向，专题站和论坛也就慢慢地发展起来了，直到今日3万会员和同时线三、四百人的规模，其中的付出和艰辛相信每个网站的站长都有经历过，这里就不多说了，只对那些刚刚建立或想高速发展网站的朋友谈几个心得吧：网站要发展，三个条件是缺一不可的——1、高速稳定的空间；2、具有与同类其他站不同的特色；3、站长本人长时间的参与和维护。

开始尝试在杂志上发表口袋妖怪相关文章，是在认识了风林之后。在杂志上发表毕竟不像在网络上发布可以那么随意，木木的创意给了我很大的启发，为了做好《口袋百问》，我夜不能寐,如何做到权威，既对得起读者，也对得起木木和稿费,着实让我费了好大一番心思……幸运的是，百问等文章得到了大家的欢迎和认可，我心里倍感欣慰，也很感谢《掌机迷》热心读者的支持！《掌机迷》的发展大家是有目共睹的，尽管有掌声也有批评，但大家都能欣喜地看到它的高速成长和读者队伍的日益壮大

（木木曰：我自己还没说你发什么牢骚）。我自己工作的一部分内容也是要编辑一份简讯，深知“众口难调”的滋味和制作的艰辛，在此我只希望大家在支持《掌机迷》的同时，能多一分关爱和谅解，毕竟无论什么杂志，都是没有最好，只有更好，正所谓“PG是我家，发展靠大家”。

话说回来，口袋妖怪的文章能深受大家的喜爱，根本的原因还在于游戏本身内涵的丰富，精灵的可爱和感人的剧情，这些也是其他作品无法比拟的。随着百万新作《口袋火红/叶绿》的上市，我们也将加倍努力，拿出更好的文章回报读者尤其是热爱口袋妖怪的朋友们。



GBA base

其实我们只是在特定时期中产生的特定的一群人，一群在儿时曾经在游戏中得到自己所求的小孩。

中国掌机基地建立差不多一年了，经历了不少风风雨雨，有起有落，沉沉浮浮。在这一年中，有什么收获说不上，但一些感受还是有的。从下面开始，小心阿霖，他开始疯言疯语了。

小kao一下，这分明就是倒霉吧。干什么不好，就是干网站。干什么网站不好，就是干游戏网站。你看看别人，做色情网站多风光，多有贡献（望什么望，就是你说的阿，装什么无知）。其实真是很想转业的，但转业也不是那么简单的事情啊。你想想，比如做色情网站吧，竞争多激烈。哈哈，但这也只是一个小问题而已。大问题是阿霖天生正直，十分不好色，那有做色情网站的资质呢（谁用砖头扔我!？）。还有啊，大家看看吧，4757.com—GBA base 中国掌机基地 就是我们的网站名称阿，如果转业了就要改名吧。这真是头疼问题了，没事找事干太无聊了吧。

上面开的那个玩笑只是为了带出下面的问题：在中国游戏网站的生存环境并不是乐观的，他受到很多东西的制约！在中国，电子游戏业在某些人的心中一直都和电子海洛因画上了等号。他们在内心对电子游戏存在着固有的偏见，阿霖在小时候就曾经因为进入那些“万恶”电子游戏机厅而被老师罚了10RMB（10RMB那时候是什么概念阿~，那时候1RMB=5个机厅币了~），然后就是罚抄书等等。现在放眼一下，到底大家身边还有多少机厅呢？电子游戏只是一种娱乐，他并不需要什么光环或者帽子。我们只是希望大家在工作或者学习之余都能快快乐乐的在自己心爱的电子游戏中游玩，都能更好的理解电子游戏的真蹄，在电子游戏中感受那种童话般的感觉。电子游戏或者是一种文化，他不能在一日之间存在在别人的心中。我们也没必要把自己看得太重，把自己看成为**作出重大贡献似的。其实我们只是在特定时期中产生的特定的一群人，一群在儿时曾经在游戏中得到自己所求的小孩。即使我们现在放弃了自己所要走下去的路，仍然有其他人继续走下去！我们走过的道路是艰辛的，希望我们能把前面的道路走得变得平坦些，为后面的来者提供一个比较平坦的路途。

在写这篇文章的时候，万分感慨。因为在不久前一个同类网站倒闭了，而自身网站的一些人员也因为种种原因离开了。我们为了一个共同的梦一起付出过，我们是最好的伙伴！



编辑飞月

姓名 飞月
性别 女
身高、体重、年龄：无特A级许可无法访问该档案
上任时间 2002年10月

VOL.9期中有人不喜欢汉化站，说汉化游戏是闲人的事，可真是对不起默默为汉化游戏做出贡献的人了。
廉杰；22；男；063000；河北省唐山开平区荆矿工房56-5-302；兴趣：游戏、音乐、看书；

南莫三曼多，阴陀罗耶沙珂，不动明王火焰咒！哈哈哈哈！雪人化了！谁叫你自己写不出东西，硬把我拖出来的！活该！

大家不要管雪人。我先来自我介绍一下，本人飞月，因为身为女性所以自然也是编辑部里的稀有保护动物啦！虽然这是我第一次在掌机迷上正式登台亮相，不过从很早以前我就已经参与了掌机迷的制作工作，一直在幕后辛勤耕耘着，所以大家的快乐里也有我的一份功劳哦！（有什么不好的地方就算在雪人头上吧^–^）这次在雪人的威逼利诱下正式走到台前，心里还真有点紧张呢。不过无论如何，我都会拼命加油的。大家对我们的杂志有什么意见可以尽管提出来，飞月一定洗耳恭听。

本人虽然是个女孩，但也是个彻头彻尾的三栖迷，动、漫、游一个不落全都不能少。每到休息日，常常能够在一水儿的男孩堆中看到我玩命疯狂抢购的身影。再加上每个月还要淘上山一样的DVD和CD，从书店搬回无数的文学、科幻、恐怖小说，所以家里早就已经没有了下脚的地方。常常是老妈前脚刚帮我收拾出一点地方，后脚就又被我填的更满。尤其是最近出的好盘又特别多！唉，真是痛并快乐着……

虽然春节已经过完了，但天气还是很冷，一点春天的感觉都没有。飞月每天上班都被大风吹得睁不开眼睛，常常一偷懒就招手打车了。结果一个月下来，月票根本没用上几回，所以现在我干脆连月票都不换了！真是羡慕放寒假的学生们啊！雪人他们住的离编辑部都很近，走路也不过半小时而已。每天早上我呼哧带喘的跑进大门时，却看到他们晃晃悠悠不着急不着慌的走过来，真是可恨啊！

马上就是情人节了，大家有什么安排吗？在外国，情人节并不仅仅是情侣们的节日，也是表达对父母、老师、朋友们的感谢的日子。其实并不用送什么昂贵的礼物，一句问候与感谢或是一张小小的卡片就足够了。游戏之余，抽出一点时间亲手制作一张蕴含真情的卡片送给你身边最重要的人，我想她或他一定会感到非常欣慰和满足的。最后祝大家都能够过一个快乐而又甜蜜的情人节！

一路上有你

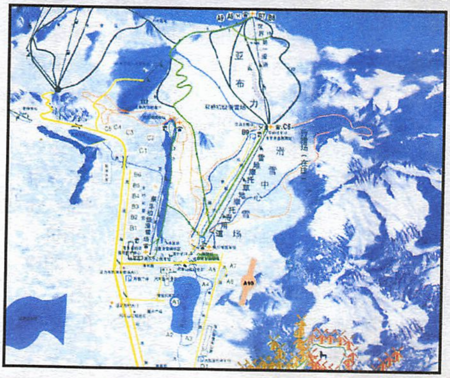
雪人

在伸手不见五指的黑夜里，一列火车在皑皑白雪中高速前行。在列车的某节车厢里，一个回乡过年的男孩子正在聚精会神地玩游戏。虽然他手中拿的只是个黑白的GB机，虽然他玩的只是那个看上去简简单单的俄罗斯方块，但他玩得是那么地投入，以至于他完全没有注意到：在离他不远的地方，雪人正在望着他！同时，也望着那本静静的躺在他身边的《掌机迷》！

五天后的一个深夜，在《电软》编辑部的某台电脑前，那个名叫雪人的男子还在努力地工作着。不知不觉中，天已经渐渐地亮了，那个男子也终于做完了手中的工作。揉了揉已经发红的眼睛，他习惯性地打开了一首MP3。伴随着从那音箱中传出来的旋律，他似乎露出了一丝笑容，也随着哼了起来："一路上有你，苦一点也愿意……"

是的，这正是那首《一路上有你》！







F-ZERO猎鹰传说

文：CasTlevania？

玩过F-ZERO前作的玩家一定不会对这个游戏感到陌生吧，去年11月28日登场的续作不但继承了前作的系统和高素质的画面而且保留了原有的一些操作和模式。在本作中玩家不但可以体验到F-ZERO那超越1000公里/小时的速度快感而且在游戏中添加了不少模式和剧情，使用在日本放映的动画中的人物驾驶赛车，那种感觉还真不错啊。



记得第一次玩到猎鹰传说时的感觉真的和前作有着很大的变化。先从各个赛道来看，本作的赛道较以往有了极大的变化，虽然在表面上不是很明显地就能看出来，不过研究过或者玩通过的玩家一定都会感到其中的赛道很有特点吧。如冰上赛道不但能够让玩家在操作上感到困难，而且还设置了多弯道，对于拐弯不过关的玩家来说在冰上赛道驾驶会感到非常困难；在普通剧情模式中有些赛道上会有地雷的设定，如果驾驶的不够细腻的话就待多多练习了；还有一些比赛会在大雾迷茫的时候举行，在视野上对于玩家造成极大的障碍，不集中精力就很难通过。除了这些赛道上的难点之外，此次作品中有相当一部分的赛道可以使用加速跳跃来走近路，有点和马里奥赛车相似。在与朋友对战的时候好好利用这些跳跃技巧是非常值得的，这也很好地提高了对战的挑战性和乐趣。

要说个人对本作印象最深的地方那就是游戏中的多种模式的设定了。除了和前作一样的杯赛模式和时间挑战模式外，本作中加入了剧情模式和时间奖杯模式。剧情模式中玩家可以使用8个主线人物分别进行每个人的通关比赛，这样的模式要比以往的杯赛模式进化不少，而且前作开始只能选择4辆赛车而此次就能够选择8辆了，每辆车都有3种能力的等级高低，对于剧情模式通关的玩家来说，在时间奖杯模式中就知道赛车的基本驾驶技巧和控制难点了。个人认为要在时间奖杯模式里取得全部金色奖杯是极其困难的！时间奖杯模式中是不可以自由选择车辆的，如果对某些赛车驾驶不擅长的玩家来说想拿到银杯也是不太可能的。本人最不擅长用那辆红色的赛车，在时间奖杯模式的A级赛道中，偶至少试了50次也没有取得金杯，就算在模拟器上利用即时存档也没有达成，汗。这个赛道的金杯至今还只是个银杯，希望擅长驾驶那辆红色赛车的玩家可以谈谈驾驶技巧和心得，呵呵。



游戏中优点突出，不过缺点也不是没有。作为比较擅长赛车游戏的我，在通过了全部剧情模式和全部奖杯赛模式（包括隐藏最终奖杯）后，还发现有6名角色不能使用。和前作一样，隐藏赛车得到的条件非常苛刻，这次也是6辆赛车非常难得，要取得这些隐藏角色的赛车就必须在所有模式里所有比赛或者时间挑战赛都得到金杯……这样的设定难免让玩家会感到痛苦，非要玩到出神入化的程度才能达成条件，这实在是BT至极啊！至少本人目前还没有得到过这6辆中的任何一辆，痛苦磨练中……

游戏的速度感超强，模式又多，操作感极佳，自由度也高，不过难度也不小，如果还没有尝试过本作的话就请用GBA玩一下吧，任天堂的F-ZERO作品是最能够体现机能和画面的作品了，如果觉得掌机上的赛车游戏太差那就体验一下F-ZERO吧。

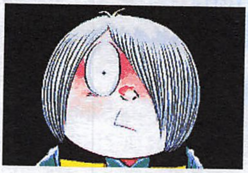


现在市面上的《掌机X》7可也不赖呀！虽然贵了点，但充实不少。所以《掌机迷》要加油啊！永远支持《掌机迷》。吴瑶；19；男；226400；江苏省如东高级中学；兴趣：上网、网络游戏、GBA、模型、音乐；

鬼太郎
危机一发！妖怪列岛

文：孙潇郴

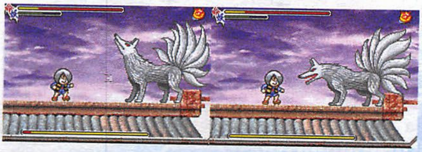




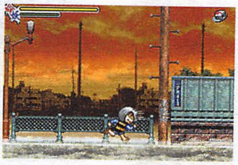
最近好像真没什么GBA游戏玩，呵呵，所以在看了鬼太郎这个游戏的介绍之后便有了一定的兴趣想尝试一下，没想到此游戏还挺有意思的，不愧是KONAMI出的游戏啊！也因为自己非常喜欢动作游戏的缘故，这几天我把游戏反复打穿了好多遍，研究了游戏中的所有要素，感觉真是没有浪费时间啊（笑）。

与恶魔城游戏有些类似，鬼太郎这部作品在查看地图的系统上和恶魔城差不多，在画面的表现上，因为是说妖怪的游戏嘛，所以也有些相似之处。在主角一鬼太郎的动作方面竟然也和恶魔城差不多，不过一开始就学会了二段跳和跑步的技能，在操作上感觉不是想象中的那么容易控制，这也是因为游戏中的场景和地形关系所造成的，让我感到此游戏在动作难度上要比恶魔城稍高一些。大致来看，游戏的基本素质还是不错的，是一个很容易使玩家上手的动作游戏。

在游戏的过程中，本作所包含的内容相当的多，本作不但是高难度动作类的游戏而且其更讲究的是解谜要素。玩通游戏之后，我发现在全部的9个关卡中所要求玩家解迷的地方基本上每关都会有好几个，与其它的ACT游戏不同的是，主角是利用木屐和头发作为攻击武器的（汗），头发的攻击有2个方向，比较容易控制，而木屐的攻击方向和控制方面就难上许多了！木屐可以在踢出去的任何时间和地点上控制，按R键可以发射，再按R键就会落地，之后反复按R键，就可以召唤木屐回来或者落地，此时只要敌人碰到了便会受伤，落在了机关上就可以开启机关，这样的动作设定可以说非常具有创意，只要玩家能够熟练操作，掌握木屐的飞行距离和运动便可使游戏的难度降低不少。只有这样才能在妖怪列岛上自由来往，寻找隐藏的机关和房间。



游戏的关卡设计和操作的难度都比较高，而且在每关中出现的BOSS也一样难对付，真使个BT的游戏啊！推荐玩家们先练练等级再去面对BOSS的挑战，否则会很容易挂……。不过KONAMI的游戏总使具有BT的打法的，本人对此也研究过不少时间，发现其中所有的BOSS都可以在不受到伤害的情况下干掉它，这么看来，游戏的挑战性还是不错的哦，特别对那些喜欢高难度ACT游戏的玩家来说，本作确实可以让你得到一定程度的满足。



要说到本作的特点，还是比较明显的。游戏的一大特点就是场景的设计，如第5关、第6关或是隐藏的最终关，在地区的分布上设计得非常巧妙，转移地点的分布非常合理，障碍物的摆设也非常到位，再加上敌人的种类和分布，玩家不花些时间来探索和研究恐怕是难以看穿的。

人无完人，游戏也没有完美的游戏啊。此作的缺陷还是显而易见的。等级的设定对于游戏来说没有太大的意思可谓是画蛇添足。在游戏中既不能像恶魔城那样反复前往各个地方，而且敌人的种类也比较少，想练等级的话是有相当难度的，而且在一小块地方练级这真是一种折磨啊……

也许现在有很多玩家都在等待GBA上的下一作恶魔城的出现吧，本人也是，不过感觉玩了鬼太郎这个游戏之后会感到自己好像在玩另一种风格的恶魔城一样，同样乐趣无比。本作作为一部纪念性的妖怪作品，玩家还能在游戏中了解到许多日本妖怪的相关知识，在这里强烈推荐玩家去玩一玩，也许你也会喜欢上它。

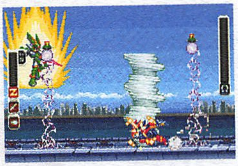
洛克人ZERO——ACT游戏的王牌

继PS之后，CAPCOM在GBA上制作了以ZERO为主角的洛克人系列游戏，其素质令玩家感叹，ZERO系列的第二作更是被认为是GBA上的动作游戏代表作！一款经历了15年历史的动作游戏达到了制作水平的顶峰，不论在谁的眼光看来都是非常不容易的。作为一个玩家的我深有体会，掌机版洛克人ZERO系列真是体现了洛克人一贯的动作游戏精髓。



与以往的FC或PS版的洛克人一样，ZERO系列也继承了多方面的精华。FC版的洛克人主要以机器狗为主要辅助武器，而GBA版的ZERO则主要以精灵作为主要辅助武器，在表面上看来似乎不同，但其本质还是一样的。又如PS版的攻击性武器种类与属性调换系统也一样在ZERO中表现出来，冰、火、雷这3种属性的获得与合理使用对玩游戏的难度特别有帮助。

洛克人ZERO除了继承了以往系列中的精华外还有着其本身的特点和创新。掌机在按键上虽然少了，不过厂商一样把操作的爽快感完美地表现了出来，多种模式的按键选择与更改使得更多的游戏玩家在操作上很快就能适应。在画面和音乐的刻画上，ZERO1代和2代的画面大同小异，都体现出精致独到的系列一向的风格特色。而在人物的动作表现方面，CAPCOM的确是花了不少心血。冲刺的长度；跳跃的高度与距离；武器的伤害范围和灵敏度等多方面都体现一部动作游戏代表作所必须拥有的全部！



ZERO 1代是早期时候发售的，个人感觉在操作和系统上和ZERO 2代是一样的，厂商并没有在2代中把ZERO的基本动作改变，而相对地把关卡和BOSS战的难度调整了。大致的看一下1代的关卡会感到关卡中的敌人比较少，场地微显空旷，有较自由的活动范围和躲避时间，使玩家在关卡中能够较轻松的通过，不需要快速的反应力便可轻松过关（不包括后期的登楼和最终版面），而在2代的各个关卡中，几乎都有着较多的敌人，还记得不时从运输管道里出来的炸弹吗？这样的防线在关卡中时常可以见到，不但敌人的防线密集而且中途的某些BOSS战也要比1代来的多！在版面的摆设上2代的“花样”要的的确确地比1代多很多，雪儿修理电脑逃生那关就更能体现出与1代的不同之处。再从BOSS战的角度来看这两款作品，虽然在武器的种类上有所区别，1代的盾牌被2代的锁链取而代之，不过作为一部ACT的代表作，其BOSS战难度确实比较低，就比如说2代中的最终BOSS战吧，其BOSS的第一形态即没有1代灵活也不会发出什么厉害的绝招，在第二形态时，1代那需要玩家反应快速、灵活躲避的战术在2代中完全没有了踪影，2代的最终BOSS在个人看来就是个废物，丝毫没有玩前作时的那种心跳加速的感觉了……

总的看来，洛克人系列在游戏性方面还是很有意思的，玩家不仅可以在游戏中找到隐藏的精灵和道具，探索更快更完美的完成各关的任务，取得更好的评价也是相当有趣的挑战。对于想提高自己的ACT游戏水平的玩家来说选择ZERO系列作品应该是最好的选择了，如果你真能熟练地控制ZERO完美通关的话相信你的ACT水平一定不会差！^-^最后希望厂商能够推出ZERO系列的新作！



文：CasTlevania？

坦白从宽，抗拒从严。这期头奖为什么不是SP？木头你给我老实交待，是不是你私吞了？雪人，你也别偷笑，我知道你俩是一伙的！沈忱；17；男；475000；河南省开封市警校二大三；兴趣：游戏、睡觉、吃东西、抓小偷；

《索尼克大战》之全新的体验

上年末，SEGA推出了一款名为“SONIC BATTLE”的游戏。让我们这些“索饭”们痛快了一把。SONIC作为SEGA的形象，我想没有人会不知道吧。小时候，在TV里常看见他风驰电掣的，记忆犹新呢。关于SONIC SEGA出过许多游戏，大部分都是他在画面里飞奔，那种身临其境的“音速”感觉，还挺爽快的。如今，SEGA又出新作“SONIC BATTLE”，打破了以往只是奔跑的风格……

新作“SONIC BATTLE”，虽然和以往一样也是ACT类型的，但ACT的成份高了好几倍。游戏的主要模式便是2—4个角色在一个2D画面里“打群架”。每个角色都有各自不同的必杀技：POWER、SHOT和SET，要将它们与地面技“grand”、空气技“aerial”以及防御技“defend”进行组合。不同组合，使出的效果又都不一样。在战斗中，不光是必杀技，拳脚功夫如heavy attack、Upper Attack也是五花八门。当你选中自己中意的角色进行战斗时，要将这些技能用的“得心应手”，还不是一件容易的事呢。战斗时，还支持“连招”喔（对对，就是像拳皇里的那种“连招”）。另外，利用地形作战也是很考验玩家的。看着自己的角色，在自己的操控下将对方一顿“连招”后，一击KO了他，那种感觉别提多爽快了。

游戏的主菜单有七个选项“STORY MODE”，顾名思义，就是游戏的攻略，虽然攻略很简单，但是进入战斗后，就不那么容易了。另外，当一个角色爆机后，便会出现一个新角色选择。当然了，不同的角色，剧情也完全不一样。“BATTLE MODE”是典型的战斗模式（废话，名字不就是“BATTLE MODE”）。里面可选择自己中意的角色、地图、作战规则进行战斗，非常刺激，“CHALLENGE MODE”一个高手使用的模式，选择自己中意的角色，进行三场指定的战斗，还分三个级别呢。创造高分与高称号是绝对赋有挑战力的。“TRAINING”是给玩家训练用的模式，选择自己中意的角色以及一个“陪练”，可以肆无忌惮对其施展技能了。“MINIGAME”5个迷你游戏,刚开始只有一个，随着剧情的发展会越来越多，有些则是连机游戏。“BATTLE RECORD”，查看战斗的记录。“OPTION”一些设定，例如日/英的切换（SEGA想的好周到），还有BGM和SE的欣赏以及记录删除。

说了这么多，你一定心动了吧，快去试试这款“SONIC BATTLE”，一定会带给你全新的体验。

苏州 张驰

玩《我的牧场》有感

哈！我终于拿到你了——《牧场物语》在第8期的《掌机迷》中，大家都极力推荐这部巨作，还写了牧场物语的年代记。啊！让我看的那真是——爽，我真的恨不得马上拥有这一款优秀的作品，终于今天我到老板那里拿到了这盘卡带，唉，我想拿到自己向往的卡是一件多么兴奋的事啊！

现在已经一周了，我玩这款《牧场物语》也已经有一周了。唉！我真是后悔，为什么？为什么我不早点拥有《牧场物语》呢？我想，这的确是我游戏生涯的一大悔事啊！《牧场物语》中有其独特的乐趣，不仅其中的画面是那么的清晰看上去很舒服，而且连卡中的音乐也是妙不可言，还带着一点西部牛仔的味道（本人认为）。这部《牧场物语》之矿物镇的伙伴们，确实是让人回味起了人生的乐趣与激荡。在此我也有了不少的经验。刚开始，我想许多初玩的玩者都会去矿场中挖矿，这样可以去卖钱，但是这实在是很不合算的，一天挖了你个半死，到头来只有600—700元钱，唉，我都为你伤心了。更离谱的是有人自以为自己聪明，在春季的1—7日中在家里回答女神的问题。不错，回答满10个以上的问题是可以拿到一个茶叶，但是你要答对十个问题才能拿到，这实在是不可能，就算你用了S/L大法，我想你也没这么容易拿到，这最起码花废你现实生活中的半小时以上，你认为等这半小时换1000元钱合算吗？其实大家有一点没有很好的注意，那就是牧场后山的草，你们别以为这草不值钱，但是这草就是偏偏很贵，一个最贵的白色草要150元钱，其它的草也要100元左右，虽然这并不算什么，但是如果你把镇上所有的草全部卖掉，我想一天至少也能赚到1000元左右。春季的1—7日的女神回答中，并不是没有可取之处，大家不要像白痴那样一定要答对十道问题。其实只要2道，答对2道问题，你就可以拿到一棵绿色草，我想2道问题是很容易的吧，如果这样计算一天收获1500以上是绝对没有问题的,虽然这在以后不算什么，但是这在刚开始是很需要的，这也是为以后的发展铺下了平整的道路。

在此本人只是给玩家们提出了一点小小的意见，也请高手们多多指点，毕竟小弟我也是个初学者。

江苏 施志豪

我·GB·《掌机迷》

由来同一梦，休笑世人痴——题记

一、序——我与动漫的缘

我，一个学习书法却更热爱绘画的少年。大概在小学三年级时，校门口的地摊上，一些呈现着动漫的卡片“横空出世”，你相信一见钟情吗?我即刻为之所征服，那些有别于“星矢”的画风，让人为之倾倒，就这样它走入了我的生活，所有的卡片一一入囊，足足收集了三本集邮册，每本都塞得满满的。其中，我最喜欢的是那些描绘着新异生物的卡片：有的像毛毛虫却又不是，有的像蜜蜂却又不像……最引人注目的是一只全身黄色的兔子，哦不，松鼠，脸上两个小红球,胖乎乎的，可爱极了！据知情人讲：那时日本的动画片《宠物小精灵》。在那个火热的夏天傍晚,一个充满幻想的童年里，或瞅着雨幕或仰望星空,想像那里奇异的生物，它们到底在做什么呢?

又一年夏，我终于与她——我渴望已久的梦中情人《宠物小精灵》，在TV银幕上相会了。Of cause，我不落一集地享受着她——一个充满诱惑力的梦幻世界，与小智、比卡丘一起挑战会馆。与乘成、海星星一起冲浪，用小火龙的火焰、杰尼龟的水柱一次次打跑火箭队……这七月的季风，将暑气吹散，在我幼小的心灵里，留下了深刻、美好、难忘的回忆，也是我为“GB”痴狂的前奏。

二、雾里看花

五年级寒假，我与同样爱玩游戏的表姐一起去游戏专卖店买一个手柄——为家里那台“独臂”红白机“配偶”。眼角余光扫到一些特殊的卡带，比红白机的要小得多，孰不知我与GB擦臂而过。

不久，我搬了新家，一个噩耗悄然而至——我收集的动漫卡片弄丢了。哦，上帝、佛祖你们这样惩罚我这个不听话孩子，还不如让我断手断脚，你们割去了我的心头肉，让我失去了懂事以来对世界上最美好的回忆。那几个星期里，我简直失了魂儿，整天闷闷不乐。

三、水中望月

一个周末，表姐给我这个失魂的人去选购新的游戏卡带（红白机的），我这才找回了一点人生的“价值”，与她一同去了游戏专卖店。在令人眼花缭乱的卡带群里，我的眼球又不自觉地被那些小卡带所吸引。霎那间，我的灵魂仿佛被电击了一下——又重燃起了激情；一盘卡带上分明地印着比卡丘。早就听说日本人喜欢把动漫改成游戏了。此时，一个幻想的水泡浮入我的脑海；也就是说，我也可以带着我的小精灵们闯荡世界，让它们锻炼、成长、进化……我迫不急待地向老板询问这种卡主机的价钱——一个晴天霹雳将我的幻想水泡击得粉碎，“二百八十块”！二……百……八十，人民币?还不加卡带！对于我这样一个身无十元钱的小学生，老板叫出了天价。老板解释道：“这种GAME BOY可随走随玩，日本产的，方便着呢”！我心里暗暗下决心：一定尽快存够钱将“她”搞定！

这就是我第一次与GB这“贵族千金”的照面,决心要她“回家”！可哪知，生活，难那！

四、坐观垂钓

几年过去了，对于一个上了初中，满身“应酬”的学生来说，存钱罐里怎么可能超过五十块呢?GB仍是一个遥不可及的梦想。哎——

一天，XX富商之子，带着他刚买的GB来到教室，各路豪杰蜂拥而至，争先恐后地“看”！真是搞不懂人类这种复杂的生物。不知谁吃惊地叫了一句：“七百多块?！好贵哟！”我心里也不禁一惊，怎么几年不见，涨了这么多！我也拥进人堆里探了探，这种GB与我想买的不是同种机型：一个大得多的全彩屏幕，活像一台微型电视机！而且按键在左右两边。据悉，二百八十元的已被淘汰了，均被GBA占了全局，以后的卡带也将全是GBA的。“千金”如魔法般转眼变成了一位没人要的老妇。这无非是严冬里的一堆白雪！再度将我的希望熄灭，并深埋入了雪堆。我离开人群，一阵又一阵惊叹我已听不进去了……

边角栏中有了小雪这很好，他可以帮助我们这些菜鸟玩家。张波；浙江；风林：呵呵，与我相比，他自己也是个菜鸟。雪人：谁说的？谁说的？（开始不停地吸气） 风林：不好，快拿胶带来，否则他会把编辑部吹走的！

五、初尝禁果

所谓“一波三折”、“不经历风雨怎能见彩虹”！在几度失意后，胜利女神的头向我回望了三十七度半。

似乎一切都是上天注定的——GB与我同在！在神的指引下，实际上，是被同学强逼着陪他逛街，并硬拉着我帮他选电脑游戏。对于一个几乎对电脑没兴趣的人来说，这些游戏根本没区别！可无巧不成书，我拿到的第一张光盘就是GB模拟器，并分明的写着《口袋妖怪全集》，这简直是一场意外！我被一辆超音速大卡车撞飞了起来，且飘飘欲仙了。我忙不跌地买下了它，同学看了后，对我万分疑惑，我竟对这样一个游戏感兴趣?！对于一个不了解我背景的人是不懂我的“苦衷”的！

可问题接踵而至，我家没电脑，落后过腐的妈妈不让我受电脑的“侵害”！总不能一直在同学家打扰，借用吧！于是，每周我都去一个无名的网吧泡一天，因为只有那里才为每个客户提供光驱。两周后，正在我享用这道精灵大餐，沉浸在欢乐中时邪神盯上了我。作为一所重点中学，管理当然严格！不准到网吧打电脑是明令禁止的，但我这棵刚发芽儿的菜苗什么都不知道，一人沉醉在GB带来的欢乐中。危险一步步向我靠近，我却全然不知。突然，一只粗壮的手拍我的肩，把我从比卡丘身边拉了回来，只见一副凶恶而又熟悉的面庞印入脑海：炯炯有神的小眼睛，一张关羽般赤红的脸，冲着我露出一丝宁笑——这不是学校的“四大门神”（校警）之一吗？还没等我明白是怎么回事，我的档案上多了一个令人胆寒的校极警告！命运就是这么捉弄人，我再也不能也不敢去网吧打电脑了。本想将网吧里的我的宠物小精灵（记录）拷贝到磁盘，以后继续，可命运再一次将我捉弄，这家网吧因失去了我们这些摇钱树而关门大吉了！在此事件后，一个记录清白，成绩优异的少年，顿时变成了“少年犯”走在学校的林阴道上，仿佛所有人都在鄙视着我。

六、与《掌机迷》的罗曼史

上了初三，学习更为紧张了，与此同时，妈妈的工作也开始忙碌了起来，无暇照看监视我。虽说有许多可以放纵的机会，但我自己也学习紧张，无刻不警示自己，使自己不懈努力。此时的我，如同一张弦已拉到极限的弓，正面临崩溃的边沿。

一个秋冬交季的周末，妈妈要出去办事，叫我一个人去买化学奥赛材料，留下了20元，就匆匆离去了。找遍了各个书店，都说卖光了。只剩下城郊的“三味书屋”了，询问后，老板说有，叫我在这坐会儿，他去货仓拿去。我坐着也是坐着，等着也是等着，闲来无聊就翻了翻放在柜台前的杂志。翻翻看不要紧，可这一翻，又打开了我心灵某处那扇布满灰尘的大门。“口袋妖怪超大特辑”这个富有震撼力的名字，让我不禁想知道那个未完的“结局”到底是怎样的呢？一阵寒风从通道吹过，我回过神，在这快“决战”的时刻，我在想些什么呀?！我不再教育去想那本杂志，但心里咕碌着：看看也没什么大碍。可这一念之差呀，哎——我已对这本《掌机迷》爱不释手了。不一会儿，老板手拿材料回来，我掏钱买了材料，还剩10元。我忙不迭地移开赠送的明信片，看了看《掌机迷》的价格，本来只打算瞧瞧价钱贵不贵，中考以后死赖着妈妈订。10元！！不敢相信我的眼睛：一本全彩，印刷优良的书，外搭光碟与明信片才10元！可我只剩10元了。失望地走出书店，刚走出不到七米，我迅速调头回走，此刻我的脑子里不断地浮现出刚才那些精美的图片与画面，我的血液都涌到了脑袋里，可肩上的担子以及资金的压力，我不得不又调转矛头；不如走路回去，这样就能买到了呀？不行，别浪费时间了，家里还有大堆作业呢？“徘徊”，今天我才真正理解了这个词的含义，一个从没犹豫过，充满激情的中学生，这还是第一次。我来回走了不下五次，终于掏出了10元钱，冲回了书店……

一路上捧着这本新书，如获至宝，不等回家，已迫不急待地啃起来。周围的人流停滞了，马路上的车辆也不动了，世界出奇的宁静，仿佛只有我与《掌机迷》存在着，运动着。若干年前那天旋地转的感觉再一次发生了！但这次更为离谱，连时间也绕着我和《掌机迷》转着，转着……不过一会儿，大约四五公里的路已到了尽头，当我合上书，嘈杂的车声、人声贯入耳朵。时间、世界又开始动了起来，那天，我细细品味它到深夜，直到看着它慢慢地扒在书桌上睡着了，那天，我做了个甜甜的梦，梦到了我……

重庆　黄卓



中文游戏汉化者们和模拟开发者们继续努力，永远支持你们。柴晓林；20；男；200231；上海市龙吟路500弄25号404室；兴趣：游戏、阅读；
雪人：向模拟汉化界的战士们致以最最崇高的敬意！



口袋妖怪新作《火红&叶绿》





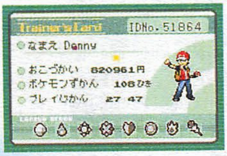
2004年的1月29日又是一个值得口袋妖怪迷纪念的日子--期待已久的任天堂的百万级大作《口袋妖怪火红/叶绿》面世了！即便是《FF》系列顶尖大作，也不敌任天堂各种憨态可掬的口袋明星所引发的销售狂潮，新作在短短几天时间内就销售了500万套，看来口袋妖怪的每一作品都会让任天堂大赚一笔，而主机的销量也会因此而节节上升。任天堂凭借这棵不倒的摇钱树，牢牢地控制住了掌机市场，即使将来PSP机能和软件阵容都无比强大，想要动摇口袋的根基也绝非易事。

早在几个月前任天堂就公布了新作的消息，但令人大跌眼镜的是，口袋新作居然是GB口袋红绿的复刻版！虽然说现在炒冷饭的现象屡见不鲜，可大多都是作为廉价版推出或只是把市场定位在热衷于怀旧的玩家身上，无论这冷饭被厂商如何地翻炒，终究也是被玩家谙熟的旧作，销量一般都不会很理想（比如CAPCOM在NGC上的力作《生化危机》，游戏质量可谓无可挑剔，依然摆脱不了叫好不叫座的命运）。任天堂现在的软件品牌并不匮乏，为什么还要拿自己的摇钱树来冒这个风险呢？要知道，复刻版火红叶绿的售价和以前一样仍是4800日元，对于仍然可以玩到GB红绿旧作的GBA来说，这无疑需要极大的勇气。而首批火红叶绿的出货量也只有50万套，不知道是任天堂想刺激玩家的购买欲，还是真的对这复刻的作品没有信心。不过，首发的销售势头打消了大家的疑虑，无论是冲着游戏本身还是为了得到红外通讯装置，50万套销售一空，以致Z版卡带在中国国内的价格出现了大幅上涨，甚至被炒到500元一套！

谈谈游戏吧。一开机，还是耳熟能详的GB红绿版的音乐和开场画面：在草丛中，耿鬼和尼多利诺展开对决，对于老玩家而言，一切是如此熟悉。开始游戏后，意外地发现了详细的帮助菜单，传授玩家一些作为口袋妖怪训练师的基本知识，对于玩家常见的问题也予以解答，在游戏进行过程中，按下L键还可以随时调出这个菜单，哪怕是游戏的关键词语，战斗时的策略都包括在内，而且帮助菜单的内容，会随着玩家游戏的进行而不断的增长或变化。另外，金银上的收音机这次变成了一个类似电视机的小东东，通过动态的画面演示，让玩家进一步了解口袋妖怪的各项基本操作和作用，比起前作单纯文字的说教更有感染力。这一切无非是为了让更多新手玩家熟悉并加入到口袋的队伍中来，当然，对于不懂日文的大多数中国玩家，依然是很无奈，不过也值得我们期待完美汉化版的出现吧。



游戏的主角虽然可以选择性别，但熟悉GB红绿的玩家都知道，他/她仍然充当的是以前小智的角色，而主角的对手依然是大家熟悉的小茂，不过随着机能的进步，主角和小茂的外形也显得更加时尚和帅气了。玩家冒险的场所，仍然是以前的关东地区，因而对于老玩家而言，火红/叶绿的过关问题根本不大，因为游戏的初始流程和GB版没有任何区别，甚至



希望在《掌机迷》上能刊登日语学习文章，尤其是日语词汇。《日汉字典》上很多查不到，第四辑的日本街市照片很好，下期能不能多刊登一些。王祺；13；男；100036；北京市海淀区西八里庄北里26号楼10门101号；兴趣：玩游戏、玩掌机；

迷宫的结构、口袋妖怪出现的地点都是那么的熟悉。而玩家的死对头，成事不足败事有余的火箭队再次和大家见面，也再次成为玩家获得金钱和经验的重要来源^_^。不过，由于新作延续了GBA宝石版的系统，因此细节上还是有不少的变化。可装备道具使得口袋妖怪得到了一些强化（比如可持续恢复HP的剩饭、提高会心几率的焦点镜片等），而特性的加入使得口袋妖怪的特点更加突出，以前饱受地面系技巧欺凌的耿鬼，



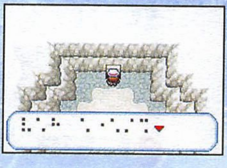
双弹瓦斯，由于加入了浮游的特性，使得地面系技巧对他们不再有作用；皮糙肉厚的卡比加入了免疫的特性，使得它也不会为中毒而困扰。另外，宝石上的新增技能依然得到保留，部分口袋妖怪所能学到的技能甚至被改良，这使得大家即使在复刻版本的火红叶绿中，同样能体会到宝石版对战所带来的紧张刺激。

除此之外，细心的玩家在进行游戏的过程中还会发现，有些NPC是会传授技能的。而他们传授的这些技能，恰恰是在GB版红绿黄蓝金银水晶大受好评，而在宝石版被取消的一些学习机器，比如大家熟悉的食梦、大爆炸、舞剑等等。这些技巧的再度复活，可以说再次丰富了口袋妖怪的战术技巧，使得战术变化更加多。比如原本就很强大的钢铁螃蟹，火红叶绿中可以习得大爆炸，无疑是如虎添翼；毒刺水母重新获得了舞剑这个技巧，配合毒炸弹又成为对战的主流之一……总之，通过这些技巧而带来的战术变化，不仅对新玩家来说需要学习和熟悉，对老玩家来说也同样需要重新挖掘并掌握。

GB版的红绿攻关流程还是蛮长的，不可能出现像宝石版那样2个小时就可以通关的现象。当然，各道场的馆主和路途上的训练员也不像以前那么好欺负了，没有高等级的口袋妖怪，难免还要



一番苦战的。可能任天堂吸取了玩家抱怨口袋攻关难度太低的意见，在整体提高了火红叶绿的游戏难度，这样既不会让老玩家觉得不过瘾，也不会让新玩家难以上手。最终BOSS四大天王和小茂实力比起水晶和宝石版是要加强不少，不再成为玩家的练级和赚钱的机器，而打败四大天王并完成橘子诸岛剧情后，再次挑战四大天王和小茂，会发现他



们使用的口袋妖怪等级全部上升（均为70级上下），而且追加了151号以后的口袋妖怪（比如和快龙齐名的248巨甲兽，颇受好评的虫+格斗属性的赫拉克罗斯等等）。这使得玩家每次挑战他们，都必须全力以赴而不能松懈，而战胜后获得的经验和金钱自然也会相应的大幅度增加，可谓一分耕耘一分收获^_^。

通关后如果捕捉到60个以上口袋妖怪，就可以找大木博士把升级成全国图鉴，而同时也发生了冰天王康娜被火箭队绑架的事件，这些都是旧版所没有的新增剧情。在拯救康娜的过程中，火红叶绿新增的地图橘子诸岛也展现在大家眼前，而且最令人激动的就是可以在这些地方捕捉到151以后的金银版特有的口袋妖怪！同时，还能抓到游荡在整个地图中的金银版三圣兽——炎帝、雷皇、水君。橘子诸岛中仍然包含诸多神秘的谜题，比如类似宝石版捕捉三神柱的盲文，神秘的安侬（文字兽）遗迹，以及神秘的无人洞穴等，



这一切都等待着玩家去发掘。完成橘子诸岛剧情后，老玩家熟悉的超梦洞穴重新开启，70级的超梦仍然等待着玩家去捕捉。此外，现在已经得知可以到达复活节岛捕捉凤凰和路基亚，而在神秘岛揭开三角谜题可以捕捉原宝石版的神秘DNA口袋妖怪——迪奥西斯！当然，正常到达这两个岛的途径，据我们以往的经验，恐怕还是需要梦幻船票之类的东东吧！而获得这个船票，也许依然要到日本参加某某活动（任天堂的一贯骗钱伎俩=v=）

口袋妖怪的复刻版火红叶绿确实不同凡响，可以说是任天堂精心烹制的"冷饭"，别有一番风味。作为口袋迷和任天堂的忠实Fans，任天堂果然没有让我们失望。带着心爱的小妖怪，在火红叶绿的世界中尽情探索吧！

（文/口袋妖怪网 koflover）

发卖TOP 10 POCKET HYPER RANKING

本期日本最新GBA软件销售排行榜

统计时间：2003年12月8日～2003年1月9日

1 洛克人EXE4

CAPCOM | RPG | 2003年12月12日 | 4800日元

初登场



23万8313本 累计：23万8313本

与前作一样，游戏目前发售了《红日》和《蓝月》两个版本。该系列已经在GBA上发售了四部作品，其中的前三作都取得了不俗的销量，本作自然也不会差了。

名次	游戏名	厂商	类型	发售日	价格	本期销量	累计
2 初	金色的卡修	BANPRESTO	ACT	2003年12月12日	4800日元	5万1788本	5万1788本
3 初	超级大金刚	NINTENDO	ACT	2003年12月12日	4800日元	3万3068本	3万3068本
4 初	炸肉饼3 王国之谜	KONAMI	ACT	2003年12月11日	4980日元	2万8318本	2万8318本
5 ↓7	口袋力量职业棒球6	KONAMI	SPG	2003年12月4日	4980日元	2万5796本	8万2811本
6 ↓6	马里奥&路易RPG	NINTENDO	RPG	2003年11月21日	4800日元	2万3067本	13万5512本
7 ↓9	勇者斗恶龙 冲击的尾巴团	SQUARE · ENIX	RPG	2003年11月14日	5800日元	1万6813本	16万4110本
8 ↓1	SD高达G世纪	BANDAI	SLG	2003年11月27日	5800日元	1万5014本	18万0598本
9 初	牧场物语女孩版	Marvelous Interactive	RPG	2003年12月12日	5800日元	1万1473本	1万1473本
10 初	海底总动员	YUKES	ACT	2003年12月6日	4800日元	8659本	1万2515本

★以上销量由全日本1300家以上游戏卖店提供的数据统计而来，与厂商公布的官方销量可能会有微小误差。

希望GBA上能出一部原创的篮球游戏（如：《篮球飞人》），能让像我一样的篮球迷随时随地的享受篮球的真谛；
顾旭彤；20；男；200060；上海市长寿路652号；兴趣：篮球、游戏；

游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期日本最新GBA软件发售时间表　统计截止时间：2004年2月（以前的请翻阅杂志）

发售日	游戏名称	厂商	类型
2004年2月19日	越野赛车系列 V-RALLY3	ATARI	SPG
2004年3月18日	决斗怪兽2	TAKARA	RPG
2004年3月26日	莉卡娃娃的打扮日记	Marvelous Interactive	ETC
2004年3月26日	龙珠Z 舞空斗剧	BANPRESTO	ACT
2004年3月上旬	ONE PIECE GosignBaseball	BANDAI	SPG
2004年3月未定	星之卡比 镜之大迷宫	任天堂	ACT
2004年3月未定	爆裂鼻毛真拳～9极战士搞笑融合	HUDSON	RPG
2004年4月未定	ZERO ONE SP	Fuuki	SPG
2004年春	怪物 召唤士	アーテイン	RPG
2004年春	Pia欢迎来到Carrot！！3.3	NEC InterChannel	ETC
2004年春	麻雀CORRECTION	CULTUREBRAIN	TAB
2004年春	大家的游戏系列 动作游戏（暂定）	SUCCESS	ACT
2004年春	大家的游戏系列 围棋（暂定）	SUCCESS	SPG
2004年春	数码宝贝赛车（暂定）	BANDAI	SPG
2004年春	口袋妖怪火红（捆绑WirelessAdapter）	任天堂	RPG
2004年春	口袋妖怪叶绿（捆绑WirelessAdapter）	任天堂	RPG
2004年春	东京魔人学园符咒封录	Marvelous Interactive	RPG
2004年春	合金弹头ADVANCE	SNKPlaymore	ACT
2004年夏	购物系列第11弹《可爱的金鱼物语》	CULTUREBRAIN	RPG
2004年未定	真·女神转生DevilChildren 弥赛亚·起义者	ATLUS	RPG
2004年未定	城市热血物语ex	ATLUS	ACT
2004年未定	双截龙 ADVANCE	ATLUS	ACT
2004年未定	低价格系列《可爱森林的点心君 游戏陈列室》（暂定）	CULTUREBRAIN	ETC
2004年未定	MAPLELAND的《魔法屋》+动物角色占卜个性心理学	CULTUREBRAIN	ETC
2004年未定	王国之心 记忆的锁链	SQUARE·ENIX	RPG
2004年未定	马里奥高尔夫GBATOUR	任天堂	SPG
2004年未定	银河战士 ZEROMISSION（暂定）	任天堂	RPG
2004年未定	Super Puzzle Fighter	CAPCOM	ETC
2004年未定	EZ-TALK 中级篇（暂定）	KeyNet	ETC
2004年未定	GAMEBOY MUSIC（暂定）	任天堂	ETC
2004年未定	MOTHER3（暂定）	任天堂	RPG
发售日未定	马里奥与大金刚（暂定）	任天堂	ACT
发售日未定	马里奥网球（暂定）	任天堂	SPG
发售日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	Midway	SPG

当月新闻最速递

情报站



4757.com–GBA base/雪樱

■据日本方面称,目前已经证实:“任天堂”及“株式会社口袋妖怪”于1月29日发售的口袋妖怪新作“火红·叶绿”能修正口袋妖怪“红宝石·蓝宝石”[以下简称“宝石系列”]中“果实不生长”等BUG。众所周知，某些宝石系列卡带使用一年以上后，就会出现诸如“果实不生长”，“抽不到妖怪签”等BUG。此时，即使把记录删除了重新玩游戏,这些BUG仍然存在。

此次，在“火红·叶绿”的原版卡带中，同捆附带一张“给持有宝石系列玩家”的纸片，内有用两台GBA（GBASP），或GBP（注：GBP是对应NGC的，能使用NGC玩GB,GBC,GBA等的周边设备。）“火红·叶绿”与“红宝石·蓝宝石”各一盒，外带专用通信线修正宝石系列BUG的方法。修正方法如下:先把卡带分别插入两台GBA或GB中(一个插入“火红·叶绿”，一个宝石系列），然后用通信线连接两台机子，打开电源。在标题画面时同时按住B与SELECT键呼叫出“きのみもんだいしゅうりプログラム（果实BUG修正程序）”。然后再按A根据画面的指示做就能修正BUG了。如果在修正时出现“しゅうりは ひつようありません（不需要修正）”的提示，那么说明你的卡带正常，没有修正的必要了。



■据BANDAI宣布表示，由其原本预定3月发售推出，定价4800日元的这款GBA「钢之炼金术师：迷走轮舞曲」，如今正式宣布将决定于4月15日发售推出，让玩家在GBA上也能体验「钢之炼金术师」系列的游戏魅力。



■据BANDAI宣布表示，由其预定4月1日发售推出,定价4800日元的这款GBA「数码宝贝赛车（Digimon Racing）」，本作为一款以人气卡通「数码宝贝」为主题的竞速游戏，游戏中除了有广阔的草原、溶岩山路、寒冷的冰原、洞窟、水中研究所、云上等各式各样的数码宝贝世界舞台，还将预定收录30只以上的人气数码宝贝登场，同时在竞速的途中这些数码宝贝都还可以藉由储存能量来进行「进化」的动作大幅提升力量，并藉此施展出各式各样的必杀技，一举逆转整个战局。

另外本作也将对应预定1月29日发售，并与「神奇宝贝 火焰红／树叶绿」同捆推出，让GBA玩家可以进行无线通信对战的无线通信套组，让玩家可以藉此与朋友对战等等，可说是非常有趣。

■由BANDAI预定2004年3月在GBA上推出，以人气漫画「航海王」为题材，定价4800日元的这款棒球游戏「航海王～棒球大决斗（One Piece Going Baseball）」，如今具官方表示，将赠送附乔巴特制玩偶，可呼唤空之骑士甘福尔及印有其图案的特制贴纸的这支空哨作为游戏预约特典，让玩家可以在购买游戏的同时收藏，可说是非常有趣。



■据任天堂宣布表示，将把之前玩家怀念已久的FC游戏以「Famicom Mini」系列之名重新再推出，游戏预定从2月14日开始发售，定价各2000日元。



据表示，目前官方预定推出的作品包括「超级玛俐兄弟」、「大金刚」、「IceClimber」、「Excitebike」、「萨尔达传说」等5款任天堂大作，以及NAMCO的「小精灵」、「Xevious」以及「Mappy」等3款游戏，HUDSON的「轰炸超人」以及「Star Soldier」等5款其它厂商的游戏，合计共有10款作品登场，对喜欢这些作品的玩家来说想必一定也会感到非常兴奋才是。



另外随着这款「Famicom Mini」系列的推出，官方也宣布将推出FC色的GBA SP同步发售，定价12500日元，届时喜欢的玩家可别错过这次难得的好机会喔。

■据NEC IC宣布表示，将于4月8日在GBA上发售推出人气恋爱系列最新作「爱神有约 3.3」，游戏定价5900日元，让玩家可以在GBA上体验本作的丰富乐趣。

这期的口袋妖怪磁贴太棒了，16款志在必得，任天堂忠实FANS。谢成杰；17；男；311115；浙江省杭州市瓶窑区东兴路城建2幢1单元401室；兴趣：玩游戏、睡觉；



文：gokumine

任天堂的反击

任天堂终于按耐不住了。面对SONY的PSP任天堂终于也开始行动了。1月的爆炸性新闻无疑是在任天堂官方主页上公布的那则关于"NintendoDS"的说明。

这次任天堂让人感觉很是意外，虽然一直口口声声说PSP和GBA不是同一类型的主机，但是却对一个刚公布出数据的新掌机如此应战还是第一次，可见PSP对任天堂的压力。对于NDS（NintendoDS简称）这款主机是一直就早有预谋呢还是不得已的应战，现在真是难说。如果是前者的话那么相信这款主机一定不会错，但是问题又来了，任天堂真的就一直不看好自己的GBA吗？让接班人如此短命。这样显然有些说不过去。那么现在只能说可能是任天堂迫不得已仓忙制作发布NDS这款主机的，如果是这样的话任天堂这个主机的命运可就难料了，唯一可以的就是使出以往的拿手好戏--延迟发售。延迟发售对熟悉任天堂的人来说可谓是屡见不鲜了，多这么一次也算不上什么了。这样不仅可以拖住PSP，让更多玩家进退两难，采取观望的态度，毕竟按照现在PSP透露出的价格很多人都要考虑一下再行动的。而且根据任天堂主机的一贯作风，NDS价格绝对会比PSP便宜。

这次公布的NDS官方并没有明确表明就是GBA的后续机，不过使用卡带，而且据说可以和GBA游戏兼容上看很难料到这个NDS不会改成"GB"的名号。而且从卡带上来看任天堂应该走的还是游戏路线，1GB的卡带容量成本上要高出



GBA卡带的不少，同时对于多媒体尤其是影片的观看将是个麻烦的事情，不过在游戏制作方面只要是不弄出个像FF那样看的游戏来应该还是很富余的，而且电力方面不会有PSP那样麻烦。最为焦点的要属于NDS的那块双屏了，在掌机中使用双屏大概要追述到G&W时代的《大金刚》了，那时候使用双屏应该是局限在液晶屏幕的局限性上，而这次是为什么呢。根据消息称，这个双显示屏正是夏普3D成像技术的结晶！这种3D成像技术的原理是通过将两个角度不同的同一图像相叠加，从而营造出具有空间立体感的图像。夏普的这项新技术还真是没有见过，真想看看到底是个怎么的效果。说到3D成像让很多人联想到VB，不知道和这个是否有关联，应该不会把两块屏做成眼罩吧（笑）。



不过话说回来，这个双屏很有可能是为了体积考虑而设计的，使用的时候把两块屏幕合起来。两块3英寸的屏幕要是并在一起那可是不小的，最有可能的就是以现在GBA的屏幕以竖立的方式合并，屏幕可真是不小呢。如今的掌机进化的如此让人后怕，不过纯粹追求高解析度高质量画面不会把"掌机"的概念给去除掉。在手掌的游戏机才是掌机，希望不会给我们个巨无霸。

是骡子是马再有3个月大家就清楚了，SONY和任天堂都把自己的宝压在了5月的E3游戏展上，到时候外形、性能、价格、发售日……一系列的谜都将揭开了。性能谁强无所谓，只要能制作出好的游戏，以新的主机产生新的让玩家心动的游戏，那么这台主机的使命就达到了，因此我们就不要计较谁胜谁败了，那是厂家自己的事情了。

最后要说的就是，不管以后怎样，希望这两款主机的寿命长一点是真的。

图书在版编目(CIP)数据

掌机迷/电子游戏软件杂志社编. -北京：人民交通出版社，2004.2

ISBN 7-114-04552-2

Ⅰ.掌... Ⅱ.电... Ⅲ.游戏卡-基本知识 Ⅳ.G899

中国版本图书馆CIP数据核字（2004）第006312号

掌机迷

编著：掌机迷工作室

责任编辑：杨捷

正文设计：小伟

出版发行：人民交通出版社

社址：北京和平里东街10号 **邮编：**100013

电话：010-64216602

印刷：北京新华印刷厂

开本：850mm×1168mm 1/32

印张：18

字数：580千字

版次：2004年3月第1版

印次：2004年3月第1次印刷

ISBN 7-114-04552-2

定价：30元/套

次世代传媒 VGAME.cn

次世代商城 春季特价促销活动火热进行中！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
  邮编：100011　邮购电话：010-64472177

每张汇单邮费一律10元！

GBA记忆棒特价促销进入截止倒计时！



为答谢读者的支持，从即日起至2004年2月29日(以邮戳日期为准)，次世代商城与深圳圣嘉电子特别准备了一万个特价39元(原邮购价49元)的"GBA 4M记忆棒"供读者邮购，机会难得不要错过哦！

编号：1056　~~市场价：60元~~　特价：39元

圣嘉电子产品专区 >>>>

该类产品均由圣嘉电子出品并提供质保。
技术支持电话：020-81857548 81291742
论坛网址：www.xinga.com.cn/forum

迷你PS-PC手柄转换器V代
编号：1012　价格：49元



●PS或PS2手柄以及周边即插即用●带震动可编程

PS转XBOX震动转换器二代
编号：1023　价格：39元



●震感极好，感觉不出是在使用PS2手柄

PS2专用DVD遥控器二代
编号：1045　价格：39元



●全功能实现●内置钮扣电池

PS2 16MB扩充记忆卡
编号：1067　价格：79元



●通过原装卡扩充后，可达3倍原装卡容量

PS2第二代中文金手指
编号：1102　价格：49元



●全中文菜单●内含一张光盘和一块记忆卡●全兼容AR2密码，稳定易用

GBA(SP)第二代中文金手指
编号：1113　价格：79元



●内置600个游戏密码
●可自动搜索主码

SP外置电池盒(充电器)
编号：1124　价格：29元



●使用四节7号电池●通过CE认证●可快速完成GBA紧急充电

SP 700毫安锂电池
编号：1135　价格：59元



●电力强劲耐力持久

GBA三小时电池包连变压器
编号：1146　价格：29元



●为GBA提供强大电力保证

GBASP耳机转换线
编号：1180　价格：19元



●做工精细●可接上更高级耳机

SP迷你扩音器
编号：1191　价格：35元



●固定于GBA上盖，安装简便可靠●外型小巧美观●独立音量调节●立体声效果

SP音箱＋风扇
编号：1203　价格：49元



●打机同时感受徐徐凉风，发烧一族必备●音箱与电扇开关独立●使用7号电池两节

GBASP耳机
编号：1214　价格：19元



●SP专用接口、立体声

GBA豪华尼龙手提包
编号：2013　价格：16元



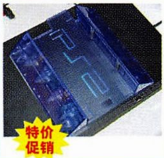
GBASP便携包
编号：2024　价格：25元



SP防划防震套
编号：2057　价格：19元



PS2垂直座
编号：2068　价格：15元



热门游戏动漫周边 >>>>

各类游戏动漫相关周边产品在此集结!!更多产品请关注次世代传媒网站：www.vgame.cn

樱大战闹钟
编号：3036　价格：55元



●独有机械式响铃清脆悦耳，仅用一节五号电池，樱迷必备

最终幻想X-2光碟簿
编号：3014　价格：39元



●全不锈钢制，可放24张CD或DVD，打开后呈扇型收纳方式，不伤盘

最终幻想X-2笔记本
编号：3047　价格：48元



●全不锈钢制造，有通用的资讯页和年历页，利于检索，手感贵重

最终幻想X-2打火机
编号：3025　价格：29元



●仿ZIPPO，包装豪华。全不锈钢制作，嵌精美FF-X2图腾，带火石

超大型仙人掌召唤兽毛绒玩具
编号：5016　价格：36元

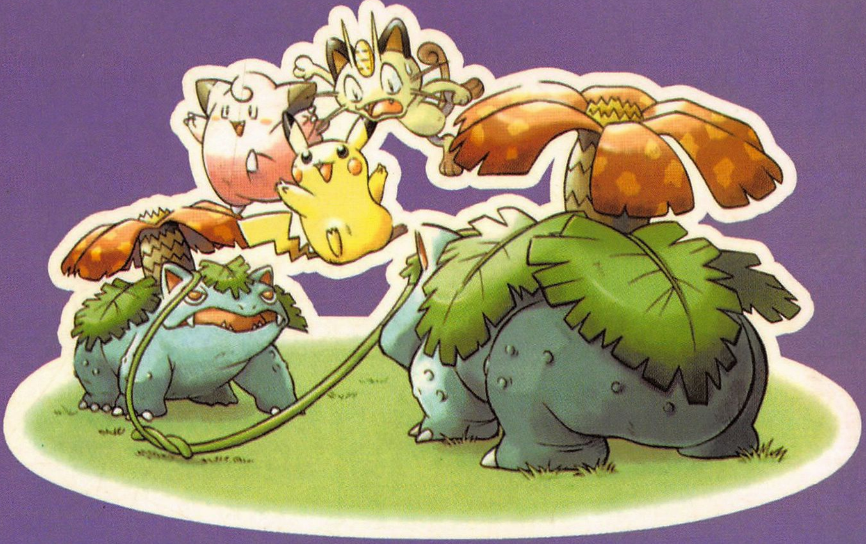


●《最终幻想》里的超人气大型召唤兽毛绒玩具●40CM高，做工精细

多罗毛绒玩具
编号：5027　价格：20元



●超可爱的多罗是情人节送给女友的最好礼物，20CM高，精工细制



玩转掌机　没我不行

ISBN 7-114-04552-2
定价:30元/套（本册10元）

最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！ VOL.10

掌机迷

POCKET GAMER



情人节的逆袭 GF取悦计划

强档攻略
逆转裁判3
恐怖惊魂夜
口袋妖怪 火红/叶绿

专业分析 天外魔境与日本文化

掌机迷 VOL.10



玩转掌机 没我不行

ISBN 7-114-04552-2
9 787114 045523
ISBN 7-114-04552-2
定价：30元/套（本册10元）